

HKABC
ABC
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1997年7月4日
52
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
回歸變革!!
《同級生 2》
特急送上
小小足球特集
《FIFA SOCCER'97》+
《J LEAGUE創造職業球會2》+
《WORLD EVOLUTION SOCCER》+
《FORMATION SOCCER'97》
《ARMORED CORE》
超究極系統特集
新GAME超速報
PlayStation
《虹色之青春》
《攻殼機動隊》
《裝甲騎兵外傳》
《另類前線任務》
《SAGA FRONTIER》
《COOL BOARDERS 2》
SEGA SATURN
《SONIC JAM》
《夢幻模擬戰 IV》
《MAGICAL DROPS III》
《SENTIMENTAL GRAFFITI》
街機
《G DARIUS》
《迷失世界～侏羅紀公園》
全力攻略
《TIME CRISIS》
《WAKUWAKU 7》
《ZERO DIVIDE 2》
《真說侍魂・武士道烈傳》
《FINAL FANTASY TACTICS》
遊戲誌 GAME PLAYERS EX
隨刊附送・不另收費
請向書報攤索取
每本港幣
35
元
© 1997 SNK

SNK

Asia Live Tour '97

SEOUL

終極TV Game挑戰賽

in

HONG KONG

SHANGHAI

1997.7.27(SUN)

HONG KONG

馬上接通：1872338
索取門券 先到先得



HYPER NEOGEO 64



【侍魂】鋒芒再現，各方【拳皇】蓄勢爭勝。全新【侍魂】HYPER NEO GEO 64 Bit版現已登陸香港，畫面更富動感，音响更迫真震撼，進入完全忘我TV GAME境界。

【侍魂】鐵定於1997年7月27日，現身九龍灣國際展貿中心3樓寰宇廳；屆時，不但有多款流行街機免費任玩外，當中更包括大受歡迎【貼得靚】遊戲機；您亦可即場參加「SNK拳皇97挑戰賽」，角逐盟主寶座；歌星梁漢文、趙學而同何超儀更會勁唱勁跳，連場激鬥帶來開心無限。

由即日起至7月12日於辦工時間內，所有903 id CLUB或Manhattan id 信用咭會員，即使您是即時加入的新成員，都有機會獲得「SNK 終極 TV Game 挑戰賽」入場券，馬上接通熱線：1872338，體驗全城至新TV GAME格鬥感受。門券先到先得，火速申請加入。



SINGAPORE

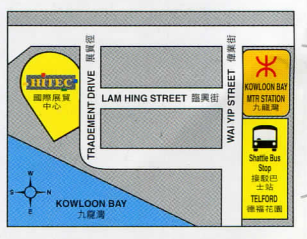
JAKARTA

免費穿梭巴士往返九龍灣地鐵站，展貿會場信步即至。









第 52 號 目錄

遊戲索引（以遊戲性質及筆劃排序）



全新格式

實地採訪

新 GAME 介紹

攻略一族

玩家廣場

賞心樂事

GAME PLAYERS EX

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223 傳真／2866-2618
電子郵件／cineaste@glink.net.hk
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／赤目黑龍、ARES LEE、阿三、KOTARO、八神健、TAZ、HAJIME、ABO
◆攻略部／JAMES WONG、FUKUDA、天草四郎時貞、山寺良牙、MS、小健健
◆封面設計／子濃
◆美術部／子濃、SING、FAI、滴迪仔、FION、佐治、癲
◆特約筆者／SPYDER、喬丹、死神之黃昏、粉擦
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆特別計劃／ZACKY WOO
◆廣告部／NELSON CHAI 電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街1064-66地下B座
電話：2720-8888

专栏专题

增強版 STREET FAXER II'

大廚：小琪
助廚：SPYDER、喬丹

今期「STREET FAXER」由小琪接手，實行「落足材料煮重你米」，做足4大版。閒話休題，開飯！

賣水貨變刑事罪！？

回歸之前，立法局匆匆通過咗一條對機迷都有影響嘅法例，就係賣行貨有可能


社會民生
周五起進口水貨可判刑事罪
正版首次發行年半後輸入水貨則屬民事罪

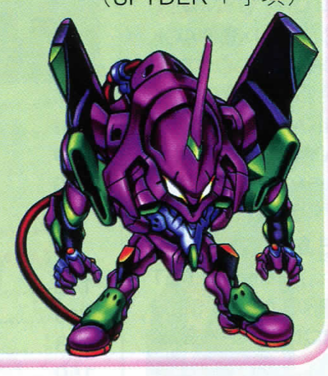
犯刑事罪。條例係話如果一件作品喺地球任何一處首次發行嘅頭18個月內有人返水貨就會犯上刑事罪，18個月後先至變成民事。米奇哥當下第一時間走去訪問海關版權局阿梁局長，證實條例內容，果然非同小可。做翻版已經死路一條，而家連帶水貨都有可能俾人告，小琪真係唔知講乜好。想知道梁局長講乜嘢，留意下期《遊戲誌》啦。（小琪）

超級機械人F有幸有不幸

真是SS玩家們的不幸，B廠隻《超級機械人大戰F》已宣布無法如期在7月尾推出，現將發售日改為8月29日，價格6800日圓。

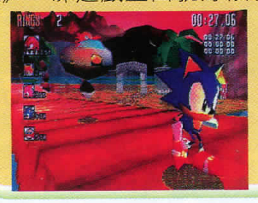
不過另一方面，香港玩家就幾好彩，因為哩隻成日為版權拗到火紅火綠嘅遊戲好似會有行貨返。世嘉都搞行貨？冇錯！搞唔搞得成就唔知，不過《遊戲誌》就一定會搞大佢。

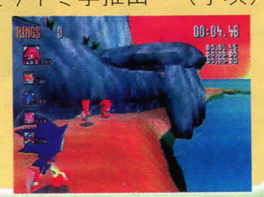
（SPYDER＋小琪）



真正立體超音鼠登場

噏，都話喫啦，《SONIC JAM》出咗隻立體超音鼠俾大家遊山玩水，梗係唔會就此罷休。啱啱SEGA就公布正正式式推出立體版超音鼠《SONIC R》。睇遊戲畫面就好似玩賽跑咁，當然少不了跳嚟跳去走捷徑。現時已公布嘅人物有SONIC、MILES（即係TAILS）、KNUCKLES、AMY同DR. EGG MAN。哩隻GAME預定今年冬季推出。（小琪）





拳皇'97 NEW FACE登場

繼上一期公布《拳皇'97》嘅基本出場人物之後，今個星期再為大家公布其他新人物。首先就係有「冇火草薙京」之稱嘅矢吹真吾，佢係



跟草薙京學功夫嘅，不過因為冇草薙家嘅血，所以冇火出。此外仲有一隊「新面孔隊」，係由七枷社率領嘅樂隊。佢哋接連遭遇麻煩，後來從拳皇大會嘅廣告中見到嗰個帶來麻煩嘅男人，所以就決定出席拳皇大會。

到現在《拳皇'97》已公布咗29個角色，加上可預計嘅大佬，超過30人嘅《拳皇》真係人多勢眾。（小琪）


■矢吹真吾 ■絲洛美 ■古莉絲 ■七枷社

日本秋季三大展覽速報

相信各位早已知道在97年9月5日至7日展開的東京遊戲展'97秋（TGS'97秋），將會返回面積較大的幕張展示場舉行。編集戰隊上個星期收到會方嘅FAX，公布現時為止決定參加今次展覽嘅團體名單，合共有103間，所有大廠當然都會出席。而主舞台上嘅節目都訂得七七八八，小琪最鍾意嘅就係七號散場前嘅遊戲名曲大合唱，另同日上午嘅外業界寶物鑑定團都幾得意。

那麼AM SHOW和PlayStation EXPO又如何？據知在9月18日至21日合共4天的街機展第35屆AM SHOW仍會在東京BIG SIGHT舉行，基本上和去年大致相同，頭兩天是業內招待日，詳細內容如嘉賓與特別活動等則有待公布；至於由四間日本雜誌社協辦的PlayStation EXPO'97~'98則會在97年11月14日至16日舉行，會場和TGS一樣是在幕張展示場，第一天是業內招待日，不過目前仍未有進一步關於參展生產商和作品名稱等情報，當本刊一收到最新資料便會馬上續報。

（小琪＋SPYDER）

《FFT》全線炒炒炒

《FFT》隻GAME真係出得唔錯，搞到唔少GAME友見住隻GAME被炒都第一時間買返去玩，可能俗語有云：「千金難買心頭好」啦。不過計一計，淨係買隻GAME就梗係唔駛成千銀啦，但係買埋GUILD BOOK、SOUND TRACK、CARD BOOK就……其中以GUILD BOOK同CARD BOOK升值最高，GUILD BOOK原價600日圓，而家賣$280都仲要冇貨，至於上期同大家介紹過嘅CARD BOOK原價大約1000日圓，但賣價亦去到$280左右，而宇X船較早前返過少量嘅CARD BOOK，約$130左右，如果大家有意買嘅話，可以留意佢遲吓仲有冇貨返。（喬丹）

七百八《TIME CRISIS》賣得七七八八

因為有多日連續嘅假日，所以好多人都買定GAME返屋企玩，而隻《TIME CRISIS》就一如所料被炒高至$780，而且都冇乜貨剩，有說由於假期期間未有新貨返才會如此，價錢應該會在假期後慢慢回落，大家不妨等等吧。（喬丹）

《SF EX PLUS》有冇行貨?

PlayStation隻《街頭霸王EX PLUS α》7月17日就有得玩，但係據聞今次就冇行貨喇，之前有DEALER貼過新GAME嘅發售日同售價，《SF EX PLUS》亦榜上有名，行貨只係$398，不過最後又喺個GAME LIST度刪除咗，如果淨係得水貨返，GAME迷們就有難喇。（喬丹）



TAMA GB版

TAMA真係利害，差唔多出親乜嘢產品都咁好買，而剛推出嘅GAMEBOY版就自然成為最新嘅炒賣對象，初出嗰日黃金場賣四百多元，之後旺角區已經上到過五百大洋。不過似乎啲養乜養物機出得多了，所以啲人對哩隻嘢嘅反應都係一般，而喺截稿前，隻GAME嘅價錢亦已回落返一般嘅水平。（喬丹）

V-ON REAL MODEL SERIES

如果大家有玩開FIGURE，應該見過一批已上色及關節可動嘅EVA公仔，這批REAL MODEL SERIES除咗會再出EVA量產型、第3、13同14使徒之外，喺8月仲會出一系列VIRTUAL ON嘅公仔，分別有TEMJIN、VIPER II同RAIDEN，售價為1980日圓（RAIDEN大份啲，所以貴啲，2480日圓）。（喬丹）

SEGA AGES有夢幻之星

繼已發售的《OUTRUN》、《SPACE HARRIER》、《FANTASY ZONE》、《AFTER BURNER II》和《MEMORIAL SELECTION VOL.1》後，世嘉公布了另外4隻將會推出的SEGA AGES作品，分別有將4集街機版《鑽石方塊》收錄在一起的《COLUMNS ARCADE COLLECTION》、沙灘車名作《POWER DRIFT》、共有6款早期遊戲的《MEMORIAL SELECTION VOL.2》與及齊集了《夢幻之星》全系列合共4集的《PHANTASY STAR》（暫稱）；全部均為發售日及價格未定。（SPYDER）

GUNCON揀飲擇食

上幾期介《TIME CRISIS》嘅時候話支GUNCON對應埋啲舊GAME，點知到出街之時卻發現原來唔得，喺哩度先代表該文章作者向大家SAY SORRY。不過除咗舊GAME外，用GUNCON仲要揀電視，喺今個月個新作試玩會中SCE就發咗封通告，話明GUNCON唔對應投射電視、100Hz／120Hz閪電視同部分普通電視。（小琪）

櫻大戰食過返尋味

《櫻大戰》攞咗個CESA大賞，SEGA又點會唔食？果然，SEGA上個星期五就公布明年新春就會推出《櫻大戰2～求你別死去～》，新作太正十四年為舞台，新敵人黑鬼會出現，帝國華擊團也會多咗兩個新人索尼達．織姬＆莉麗．米露希修特蘭世，聽起上嚟就算唔係鬼妹都係混血兒。

根據烱山哥哥講「求你別死去」哩個副題係日本古文中一句有名的詩句，係女仔寫俾男仔嘅，唔通今次輪到大神一郎有難？

幕後主腦廣井王子話1月開始已經同啲同事日鋤夜鋤，2月開始搵田中公平作曲，實行再創櫻戰新世界。

另外，小琪嗰晚無無聊聊聽阿林原惠個深宵節目「BEAUTIFUL STATION」，林原就捉住SEGA宣傳部個大佬竹崎先生講哩單嘢，唔通今次林原有份玩？



（小琪）



瑪莉工作室出續集

《瑪莉工作室》可以話係GUST吐氣揚眉之作，難得有隻GAME掂咗，廠方當然食住上。續集仍然係櫻瀨琥姬做人設，預定下年推出，但11月個PS EXPO就會有嘢睇。（小琪）



FAMI通轉軚？

日本暢銷遊戲周刊《FAMI通》過去一向好尊重任天堂，就算N64未出超任仍半生不死嘅時候，《通》在分機種排序時都仍然將任天堂遊戲機排在最前頭。不過，自最近一期開始，《通》嘅排序就完全改變，而家係PS第一SS第二N64排第三。畢竟，做雜誌嘅人都係現實嘅……（小琪）

YU-NO光速移植上「沙灘」

唔知係唔係家庭機真係咁好搵，ELF隻出咗冇耐嘅多重劇情AVG新作《YU-NO》竟然咁快就宣布移植到SS上。哩個遊戲嘅特點係劇情以迷宮形式分佈，故事來身就係一個迷宮，主角穿梭於時空之間，去找尋神秘少女YU-NO嘅秘密。

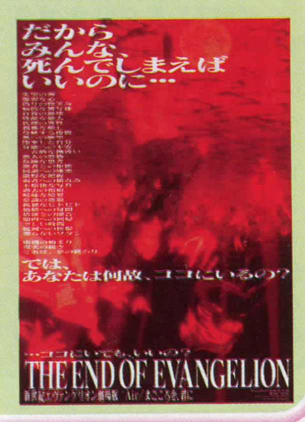
哩個遊戲預定今年內推出，我哋公司都有個「奇氏動物」自稱買咗《YU-NO》98版㗎，不過佢好似仲未玩嚁……

（小琪）



WIN95版EVA 7月11有貨賣

拖到7月，EVA終於都要面對結局。EVA的電影《THE END OF EVANGELION（AIR／給妳獻上真心）》將於7月19日上映，而DVD版亦會喺今個月尾開始推出。遊戲方面，《鋼鐵的女朋友》終於鐵定於7月11日推出。哩隻GAME容量達4CD，售14800日圓。唔知到港嘅時候會被炒到幾貴呢？（小琪）



TOSHIBA新電腦送FF 7 DVD

現在推銷家庭電腦，都要借助一啲「外來勢力」。TOSHIBA新推出一部多媒體電腦「VISION CONNECT」就請來SQUARE協助，隨機附送一張《FF VII》畫像DVD。哩部「VC」都幾巴閉㗎，內置DVD ROM包埋全套「現他叻」設備，仲有個遙控KEYBOARD。至於有《FF VII》助陣會唔會好賣咗就唔知嘞。（小琪）



《遊戲誌》往書展去

今年書展唔單只係展書，仲係一個遊戲展。據知，某皇朝會同CAPCOM一同展《街霸III》，某金礦人士又會喺書展度晒晒隻《拳皇'97》。

《遊戲誌》又點？今年我哋都去書展嚁，仲有兩個攤位添。要咁大當然想搞啲新意思。米奇哥就密鑼緊鼓，同SCE合作搞PlayStation新作試玩會，玩嘅梗係仲未出街嘅8月超新作啦。《遊戲誌》個檔口喺邊？就喺會議展覽中心新翼第二展館年青人天地2B15至B17攤位，到時去捧場啦！　（小琪）

CAPCOM夏天搞搞震

舊年CAPCOM喺紅磡搞咗次《少年街霸2》比賽兼攤位，反應非常理想，所以今年實得添食，預備8月2號至3號間喺崇光21樓搞個「CAPCOM '97全接觸」。哩次攤位都幾多嘢睇㗎，最注目當然首推《街霸III》比賽啦，此外CAPCOM個國際FAN CLUB仲會喺現場招收會員。另外，洛克人10周年都有好多嘢玩，大家可以同洛克人影下相，玩下洛克人遊戲。仲有好多好多其他好玩嘢。想知道更多詳情的話，留意《遊樂誌》同下期《遊戲誌》啦！　（小琪）





電擊姬 NO.2

發售商：主婦之友社

售價：657日圓（不連稅）

哩本書係MEDIAWORKS所出版嘅多機種遊戲月刊《電擊王》嘅7月增刊。既然叫得做「姬」，當然係以美少女為主啦，而且仲有好多美少女電腦遊戲嘅攻略。今期嘅精采內容包括竹井正樹訪問同中間多張美少女插圖彩頁。年初NO.1出嘅時候香港唔係嚟咗好多，今次就一定要CHECK真啲嘞！



借個檔口嚟公布 VAMPIRE SAVIOR海報大抽獎

獎額：10名

各獲VAMPIRE SAVIOR海報一張

陳其暉　鄭偉舜　謝寶文　呂栢基　梁裕邦　何君明
袁令軒　LAM TIN LOK　HO LAI WAH
CHAN CHIK LEUNG

本刊將個別通知得獎者領獎辦法

回歸前的一擊
SCEI 對 9 間遊戲店提出民事起訴

6月25日，SONY COMPUTER ENTERTAINMENT向旺角好景商場、灣仔東方188商場、及深水埗黃金商場內9間出售PlayStation翻版軟件及改造PlayStation的遊戲店提出民事起訴，以他們侵犯商標權及著作權，著令他們停止發售翻版軟件及改造主機，並且作出賠償。

除了這次民事訴訟外，海關版權及商標調查局亦從售賣PlayStation翻版遊戲軟件的商人手中充公了大批翻版軟件，並對該些商人提出刑事起訴，而SCE就對當局檢舉違法行為的行動提供協助，協助驗證扣押品並出庭作供。終於，法庭裁定罪名成立並作出裁決。

SCE自去年12月開始在香港、新加坡、泰國及馬來西亞4個亞洲地區正式發售PlayStationnhe PlayStation用軟件。一直以來，為了保調知識產權，該公司都對PlayStation翻版軟件及改造主機尋求對策。這方面，4、5月間在新加坡，警方就對12個商人進行過兩次入屋搜查，現在正對扣押品進行檢定工作。

SCE表示，該公司今後仍會在當地有關當局的協助下，對侵犯知識產權的行為採取法律行動。

PlayStation 行貨遊戲更正

上期PlayStation行貨遊戲時間表刊出之後，有關方面作出了一些修改，其中BANDAI VISUAL的MECH WARRIOR 2就從行貨名單上除去。現更正如下：

發售日	遊戲名稱	售價
發售中	PUZZLE鬥神傳	$338.00
8月7日	GUNCON	$179.00

SCE 心目中的期待之作

6月18日，SCE的8月新作發表會在銅鑼灣一間酒店舉行。在SCE的特別安排下，《遊戲誌》編輯提早兩個小時到場試玩，有關的介紹將在後面的新GAME介紹中為大家逐一介紹。但除了機迷的喜好之外，到底身為發售商的SCE心目中的期待之作又是甚麼呢？我們就趁新作發表會的準備期間，訪問了為新作會而到港的ASIA PROJECT室的近藤啟一郎和溝口賢治先生。







◆8月份你們最推薦的遊戲有哪些？

近藤：「唔，我們很難特別推薦哪一隻遊戲的，不過對我們來說今次像《TIME CRISIS》那樣附有GUNCON是屬於第一次，玩家覺得那個怎樣我們也頗感興趣。另外，《同級生2》也是這樣，到底在香港會怎樣呢？我們也很感興趣。」

◆你的說法是一半期待一半擔心？

近藤：「正如你所知道的，《同級生2》即是所謂的美女遊戲。那方面世嘉方面有很多，今次我們也推出這樣的遊戲，不知反應如何呢？」

◆那可以說是試探市場嗎？

近藤：「唔……也可以這樣說吧，其實是一半期待，不半不知變成怎樣。」

◆從7月到8月間，機迷們最期待的就是SQUARE的作品，那些遊戲都有很多貨吧？

近藤：「當然SQUARE也是個名牌貨，我們都期待它會暢銷。」

◆如果不能大力推薦的話，那在8月中可有哪色特別吸引之作？

溝口：「《GUNBULLET》和《另類前線任務》，另外是《COOL BOARDERS2》，還有《龍珠FINAL BOUT》。」

◆SCE也有遊戲推出嗎？

溝口：「對了，7月份有《LET'S HIT THE LINKS》和《攻略機動隊》。」

◆那你們應為看來會最好賣的作品是甚麼？

近藤：「7月嘛……是《RECIPRO HEAT 5000》。」

◆是甚麼原因呢？

近藤：「其中一點是沒有語言障礙。雖然我們聽說在香港即使日文也不打緊的說法，但照我們在這段時間的新作介紹會中的反應可以看到，一如我們所想語言障礙的確存在。此外，這遊戲的操作很簡單，連小孩子也一定可以上手。另外，飛機遊戲也不太多，而那個遊戲也造得不俗。此外，我們對《LET'S HIT THE LINKS》也有半分期待，因為畫面也不俗。只是我們不太知道香港的玩家對哥爾夫的喜愛程度。」

◆在上一次新作介紹會中業內人士的評分中得分最高的是哪個遊戲？

近藤：「是《RECIPRO HEAT 5000》。」

◆那第2位呢？

溝口：「是《LET'S HIT THE LINKS》，大概也跟《RECIPRO HEAT 5000》差不多啊。接着的始終是《SAGA FRONTIER》，然後是《攻殼機動隊》，這4個遊戲相當不俗。在7、8月間有個GUNDAM CAMPAIGN，所以《高達一年戰爭》也不容錯過。」

◆在8月發售的遊戲中看來最好賣的是哪個作品？

近藤：「《龍珠FINAL BOUT》會很好買吧？」

溝口：「《龍珠FINAL BOUT》……接着是《另類前線任務》、《COOL BOARDERS 2》，還有《GUNBULLET》。」

近藤：「因為這樣，我們也很期待今天的問卷調查結果啊。」

◆在新作發表會中業內人士的反應跟實際的市場銷售數字是否一致？

近藤：「我相信是一致的，雖然歷史還是很淺……關於8月份的新作方面，本來我們公司內部認為高潮會在7月，但現在看來，8月的新作也會有好成績！」

◆最後，今次是首次有給傳媒的試玩會，對於這個新嘗試有何感想？

近藤：「這樣的做法今後也會照樣的辦下去的！」

◆多謝你們在百忙中抽時間出來。

直接向遊戲生產商提供你的喜好

PLAYERS CHOICE 遊戲普查

THE WAY TO 普查

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓
FAX：2507-5175
EMAIL：cineaste@glink.net.hk

PLAYERS CHOICE 你的選擇

本欄結果將交予各遊戲生產商作參考之用

三大受歡迎 PlayStation 遊戲

第一位 FINAL FANTASY VII (80票)
生產商：SQUARE SOFT

第二位 FINAL FANTASY TACTICS (27票)
生產商：SQUARE SOFT

第三位 生化危機 (24票)
生產商：CAPCOM

三大受歡迎 SATURN 遊戲

第一位 拳皇96 (34票)
生產商：SNK

第二位 櫻大戰 (30票)
生產商：SEGA

第三位 超級機械人大戰F (27票)
生產商：BANPRESTO

三大最受歡迎街機遊戲

第一位 街頭霸王III (51票)
生產商：CAPCOM

第二位 拳皇96 (29票)
生產商：SNK

第三位 鐵拳3 (18票)
生產商：NAMCO

三大最期待 PlayStation 新作

第一位 BIO HAZARD 2 (85票)
生產商：CAPCOM

第二位 鐵拳3 (65票)
生產商：NAMCO

第三位 街頭霸王EX PLUS (52票)
生產商：CAPCOM

三大最期待 SATURN 新作

第一位 超級機械人大戰F (97票)
生產商：BANPRESTO

第二位 X-MEN VS街頭霸王 (51票)
生產商：CAPCOM

第三位 GRANDIA (49票)
生產商：GAME ARTS

三大最期待街移植 PlayStation 遊戲

第一位 超級機械人大戰F (39票)
生產商：BANPRESTO

第二位 櫻大戰 (25票)
生產商：SEGA

第三位 街頭霸王III (23票)
生產商：CAPCOM

三大最期待街移植 SATURN 遊戲

第一位 FINAL FANTASY VII (48票)
生產商：SQUARE SOFT

第二位 死神兇宅 (16票)
生產商：SEGA

第三位 街頭霸王III (10票)
生產商：CAPCOM

三大最期待中文化 PlayStation 遊戲

第一位 FINAL FANTASY VII (69票)
生產商：SQUARE SOFT

第二位 心跳回憶 (25票)
生產商：KONAMI

第三位 BIO HAZARD (19票)
生產商：CAPCOM

三大最期待中文化 SATURN 遊戲

第一位 超級機械人大戰F (43票)
生產商：BANPRESTO

第二位 櫻大戰 (33票)
生產商：SEGA

第三位 下級生 (13票)
生產商：ELF

三大最受歡迎男主角

第一位 八神庵 (49票)
遊戲：拳皇'96

第二位 古蘭特 (38票)
遊戲：FINAL FANTASY VII

第三位 KEN (18票)
遊戲：少年街霸2

三大最受歡迎女主角

第一位 不知火舞 (34票)
遊戲：餓狼傳說

第二位 藤崎詩織 (29票)
遊戲：心跳回憶

第三位 真宮寺櫻 (25票)
遊戲：櫻大戰

SCEI、SQUARE SOFT、FROM SOFTWARE 聯合送大禮
《ARMORED CORE》問卷調查

嘩嘩嘩！今期獎品好豐富，有遊戲機、最新遊戲還有遊戲精品。今期「PLAYER 'S CHOICE」FROM SOFTWARE 要向大家收集一下他們的超級新作《ARMORED CORE》的意見。快填妥投票表格發表意見同時參加大抽獎吧。

鳴謝：SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
SQUARE SOFT
FROM SOFTWARE

獎項：

PlayStation 主機 1名
《SAGA FRONTIER》遊戲 CD-ROM 2名
《ARMORED CORE》遊戲 CD-ROM 2名
《ARMORED CORE》電子小時鐘一個 3名
《ARMORED CORE》電話卡 3名

截止日期：1997年7月18日

PLAYER'S CHOICE 參加表格

姓名：______________________
年齡：______________________
身份證號碼：______________________
地址：______________________
聯絡電話：______________________

A. 請你說說玩過《ARMORED CORE》之後的感想：

■遊戲內容 ：1.很充實 2.尚算充實 3.普通 4.有點不滿 5.不滿
■畫面 ：1.極好 2.好 3.普通 4.差 5.極差
■音響 ：1.極好 2.好 3.普通 4.差 5.極差
■難易度 ：1.太難 2..略難 3.適中 4.略嫌容易 5.太易

B. 你是從哪裏得知這《ARMORED CORE》遊戲的？

1.雜誌廣告(雜誌名稱：______________) 2.雜誌介紹(雜誌名稱：______________)
3.從遊戲店看到 4.朋友介紹 5.INTERNET 99.其他:__________

C. 是甚麼原因驅使你購買《ARMORED CORE》？

1.看到雜誌的介紹和評價 2.看到廣告宣傳 3.這是你所喜好的遊戲種類
4.價格相宜 5.朋友向你推薦 99.其他：__________

D. 你在決定購買《ARMORED CORE》的時候，有沒有同時考慮選購其他公司的產品？

1.有(______________) 2.沒有

(遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」)

1. 你最喜愛的 PS 遊戲
遊戲名稱：__________
遊戲生產商：__________

2. 你最喜愛的 SS 遊戲
遊戲名稱：__________
遊戲生產商：__________

3. 你最喜愛的街機遊戲
遊戲名稱：__________
遊戲生產商：__________

4. 你最期待的三款 PS 遊戲
遊戲名稱：__________ __________ __________
遊戲生產商：__________ __________ __________

5. 你最期待的三款 SS 遊戲
遊戲名稱：__________ __________ __________
遊戲生產商：__________ __________ __________

6. 你最希望移植到 PS 上的遊戲
原著機種：__________
遊戲名稱：__________
遊戲生產商：__________

7. 你最希望移植到 SS 上的遊戲
原著機種：__________
遊戲名稱：__________
遊戲生產商：__________

8. 你最期待中文化的 PS 遊戲
遊戲名稱：__________
遊戲生產商：__________

9. 你最期待中文化的 SS 遊戲
遊戲名稱：__________
遊戲生產商：__________

10. 你最喜愛的男性遊戲人物
人物名稱：__________
遊戲名稱：__________

11. 你最喜愛的女性遊戲人物
人物名稱：__________
遊戲名稱：__________

12. 你需要哪個遊戲的攻略本？
遊戲名稱：__________
遊戲生產商：__________

13. 請提出你對 PS 特約店及行貨遊戲的意見
(如：特約店的好處與要改之處分別在哪裏？再需要何種服務？若要進行推廣活動？該有甚麼內容？)



FRONT MISSION ALTERNATIVE

前線任務 再度展開

OFFICIAL PRODUCT

SRPG	製造商：SQUARE	發售日：97年夏（預定）
	價格：未定	容量：CD-ROM

MEM PlayStation

©1997 SQUARE

在《前線任務》的象徵——「溫述爾(WANDERING PANZER的簡稱)」誕生前，其前身「地雷處理專用機」已發展成陸戰用支援機械「WAW(WANDERING WALKING)」，並在戰場上活躍。憑着凌駕以往陸戰兵器的機動性，WAW改寫了日後的兵器發展。而這段烽煙四起的年代正是WAW的光輝歲月；這時是公元2034年，前作的五十年前，也就是《FRONT MISSION ALTERNATIVE》的故事舞台。

故事背景

21世紀初，為了平定非洲因嚴重沙漠化和民族衝突引起的紛爭，EC，OCU和薩夫托拉等國各自派遣了調停軍介入。到了2030年，非洲各國發表了「非洲大陸共同國家計畫」，而在EC和OCU的援助下，非洲慢慢向著一體化的道路前進。但是，在2034年3月，反對「非洲共同政府ASU」的札伊爾軍在獨立的同時向ASU宣戰，由於實力懸殊，ASU向OCU要求武力援助，而OCU的WAW部隊因此開進非洲大陸……

前線資料

EC——歐洲經濟同盟的簡稱，但實際上政治和軍隊上已如統一國家般。

OCU——海洋公國聯合，由日本，澳洲和東南亞各國組成的經濟合作組織，擁有由各國軍隊重組合併成的「OCU軍」

USN——美洲大陸合眾國，統一國家，由加拿大，美國和南美的諸國合併成的。

ASU——非洲共同政府的簡稱，以合眾國形式將非洲多國合併而成。

札伊爾軍——反對合併的軍隊，由札伊爾政府組成，武裝和訓練都在ASU之上，因此令ASU的戰線不斷後退。

WAW——WANDERING WALKING的簡稱，由地雷處理專用機發展出來的機動步兵。

WAP (WANZER)——通稱「溫述爾」，WAW的發展型，在2034年的戰爭中由於WAW的能力獲得認同，在解決價格和生產技術問題之後在2040年發展出來的兵器。（註：WANZER是 WANDERING PANZER的縮寫。）

角色介紹

亞魯・麥高 R (Eael)・McCoy

被派到中非作支援的OCU軍遊擊機動小隊隊長。自信心強，說話常常有挑撥性的語氣。性格剛烈，意志堅定的他是個擁有非洲裔人和澳洲裔人血統的混血兒。在衝動的外表下也有冷靜和心思細密的一面，是個優秀的隊長。



赫美莉・法利斯達 Chameli・Ficishtah

ASU軍民兵。隸屬於遊擊機動小隊後方支援部隊的印度系非洲人。雖然是女性，但對機械非常精通，軍用直升機，大型拖車等都能操蹤自如，是非常稱職的支援部隊隊長。但出奇地對於烹飪卻是一竅不通。



達爾・梵夫 Dal・Furphy

OCU的軍事製作員，JET METAL公司的技師。為了實際測試產品在嚴酷戰場上的運作情況而以WAW的試驗駕駛員身份加入部隊之中。廿二歲獨身的白人青年，初次踏足戰場的他將遇上他做夢也想不到的殘酷境況……



布魯士・布霍活 Bruce・Breakwood

OCU軍的遊擊動小隊第一小隊隊員，通稱BB的他是個英格蘭裔澳洲人，強壯的體魄和服從性使他成為出色軍人的典範。另外值得留意的是他是前作中威雅斯將軍（Willas）的父親，娜妲妮（Natalie）的祖父！



伊迪・辛哥爾 Eide・Sangohr

ASU軍的大佐，也就是亞魯等人的「頂頭上司」。作為前線指揮官的他直接統領遊擊動小隊的行動，是個非常重要的人物。他是OCU和ASU雙方的聯絡人，性格上是個嚴格而認真的軍人，但其實也有人情味的一面。





WAW：WANDERIHNG WALKING
汎用戰場支援兵器的發展史

RJ-35 TYPE X

■RJ-34加以改良後的指揮官用機。右肩的專用盾可以拆除。

RJ-35 TYPE S

■RJ-34的裝甲，機動力強化型。

RJ-35 TYPE R

■指揮官專用型。RJ系列最後最強的一機，擁有超卓的性能

RJ-29

■RJ-28加上附加裝備後的型態。主要加裝了指揮及通訊用裝備。

RJ-34

■RJ系列的再設計機，骨架是從新設計的，已經完全脫離「地雷處理用機」的影子。

SJ-34

■偵察用型號，機體各部份都加裝了監察器和偵察用電子裝備。

RJ-28

■RJ-26改良型，耐久性，機師生還率大幅改善。

TCK-010

■採用兩架RJ-24的上半身，加上氣墊坦克車體的特殊大型機種，需三人駕駛。

RJ-26

■RJ24的機動性強化型，由於強化了通訊系統，成為指揮官用的型號。

RJ-24

■改良了機動性，首架正式軍用機。

VJ-4AG

■地雷處理專用機勉強加上五十毫米加濃砲後的戰鬥用型。厚裝甲正好表現出其原來「處理地雷」的用途。



WAW是？

WAW是USN軍事製作人員委託「斯尼傑公司」開發的支援用機械。原來作為地雷處理用的二足步行機，在改裝（加厚裝甲及裝備50毫米加農砲）後發揮出意想不到的戰鬥力，因而開始了軍用化的發展，並正式命名為WAW。

發動系統採用了當時最先端的UM機技術，再發展出獨特的構造，成為運作時間和機動力能大幅增加的「D型發動機」。這雖令WAW得到前所未有的運動性能，但強力的電磁波和極低頻超音波會對駕駛員造成損害。

從 WAW 到 WAP 一前線任務世界的兵器發展史

AD2020 德國的蘭多爾特教授發表了最初的構想，並在「斯尼傑公司」的贊助下完成了原型機。

AD2025 「斯尼傑公司」完成了WAW的試作機，但在要求各國贊助時被以資金過鉅和技術未成熟等理由而遭拒絕。

AD2026 USN軍事製作員委託民間公司協助開發地雷處理專用機，其中包括了「斯尼傑」和「迪亞布尼傑」兩間公司。

AD2027 USN軍實用試驗開始，由上述兩間公司合作開發的專用機發揮出預想之上的性能，開始進行軍用化計劃。

AD2034 只剩下高昂的製造費用問題尚未解決。而在同年的非洲札伊爾戰爭中已開始試驗性的投入實戰。（本作）

AD2040 由於WAW的性能和戰績得到認同，在實施「世界通用規格MULS（Multi Unit Link System）和技術改進後成功解決了製造成本的問題，成為世界上最主力的陸戰兵器，從這時開始正式易名為WAP（WANDERING PANZER）。

敵方WAW　ENEMY WAW



LW-16D
大型WAW，敵方的主力機？

「砲灰」的步兵！

TKS-04
四足步行型，超大型WAW，上半身是砲塔，擁有強大的火力。

在《FRONT MISSION ALTERNATIVE》中相當重視「真實性」！除了「NON STOP SYSTEM」外，畫面的細緻也是無容置疑的！看看以下精采的逃生畫面，只見WAW中彈，機師倉惶逃脫的場面便可見一班！











■高速的戰機

■運輸用大型直升機



■裝甲車



■坦克



系統解說

NON STOP SYSTEM！

和前作最大的分別，是本作採用了實時戰鬥（REAL TIME）式系統——NON STOP SYSTEM，在下達指令時遊戲是如常進行而不會暫停的，因此準確快捷地下達指令，指揮隊友進攻，防守和移動是必要的！

三機小隊

遊戲中每小隊由三機組成，而每一版面己方只能組成最多三個小隊共九機作戰。編成部隊和機體的調配將是重要的一環，活用手頭上的九部WAW，對應不同戰況和不同地形展開不同的策略就是勝利之道！



■開始前的戰略畫面



■軍用大型運輸直升機



■被破壞，化成瓦礫的建築物。

遊戲解說

任務說明

和前作不同地，本作的部隊是正規軍而不是傭兵，必須遵從軍本部的指令進行戰鬥任務。而在這個戰略畫面中會有作戰目的和估計的敵人數量以及戰況簡介，在全體地圖中請確認敵我雙方的初期配置和目標，不要弄錯！



■視點能自由改換

整備（SET UP）

雖然不是傭兵，軍事用品不能自由買賣和改裝，但在手提兵器，輔助兵器（BACK WEAPON）上可以自由選擇。除此之外還有因應任務而出現的爆破用炸藥等特殊物資。若怕麻煩也有為初學者而設的「支援型」，「強襲型」等現成裝備。



■森林地帶中的WAW

作戰開始！

當整備完結後，戰鬥便立即展開。在不會停頓的戰場中除了有各種因應劇情發生的演出畫面外，在作戰途中還會有同伴們之間的通訊畫面，令戰鬥更為逼真。而且隨著戰況的發展而會出現一些和敵人通訊，突發事故等情節！



■善用它的火力和裝甲！

戰略整備！

在廣大的戰場之中除了靠出色的作戰技術外，事前的戰略準備也是不可或缺的，在本作中作戰整備時WAW配色，迷彩選擇和增援配置便是一例：合適的迷彩能令WAW被敵人發現和擊中的機會大減；增援部隊更是作戰勝利的關鍵！



■市街地，夜戰！

迅速調配！

在遊戲的NON STOP SYSTEM中玩者必須在敵我雙方同時動的真實時間中準確判斷，向隊友達各種命令，因此必須好好掌握戰場上的各種情況，瞬速應變，否則因為「猶疑不決」導致傷亡慘重以至任務失敗就糟糕了！



■善用迷彩！

知人善用

正所謂知己知彼，百戰百勝，除了因應不同戰況為WAW作出不同改變如：在森林中便應用的綠色迷彩塗裝，善用保護色；在市街地便用城市迷彩，選用較輕巧敏捷的手提兵器外，還要注意不同角色的能力差異啊！

視乎不同隊員挑選最適合的裝備，安排他執行擅長的工作使能無往而不利。此外還要注意不管他有多強，以一敵眾還是會陷入絕境的，所以千萬不要魯妄行事，好好利用團隊的合作；只有互相合作的隊伍才能發揮出最大戰果！















SAGA FRONTIER

進入精心製作的多元宇宙



其實過去在GB推出的《魔法塔士SAGA》系列和及後來在超任推出的《ROMANCING SAGA》系列都是完全沒有關係的全新作品。《SAGA FRONTIER》的意思即國境傳說或邊界傳說。說明了今作將會是以多個星球為舞台大型作品。

《SAGA FRONTIER》的獨特世界觀

《SAGA FRONTIER》是一個集未來科幻、古代劍與魔法、西方神話等背景於一身的混沌世界。而在.這個幻想宇宙內，世界將以一種叫「REGION」的領域各地域所劃分，它們各具獨特的文化。大小可以是一個星球、國家、街道甚至一個家內。

與《FINAL FANTASY VII》的直線劇情不同，它承接了《ROMANCING SAGA》系列中，可選擇主角、對白選擇、自選過程、最後集結所有人的多線劇情系統。今集的7位主角都會由其獨有的領域展開目標各異的旅程，至於是否能全數集合起來完成遊戲，又能否去到所有領域呢？現在還言之過早。這做法使得遊戲過程更富樂趣和自由度，而且直接令遊戲壽命延長。

系統畫面



■劇情可隨你個人喜好而作決定



■最大能組成5人一隊共3隊的大型隊伍



■陣形對戰鬥的效果，有十分大的影響

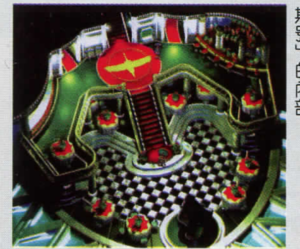


■RED的變身過程，會在戰鬥中出現

REGION 畫面



■妖魔領域「花斯尼度露」的針之城



■豪華REGION SHIP「傑古挪斯號」的內部



■COON居住的怪獸領域「馬高美路」

全星系 REGION 一覽

上文交代過所謂REGION是甚麼，現在一起看看公布至今的所有REGION。其總數已多達13個，而且還可能有更多，相信故事一定十分之豐富！

ドゥヴァン

クーロン

ディスペア



ヨークランド



IRPO

マジックキングダム

ネルソン



スクラップ



オウミ



ボロ



マーグメル

シンロウ



シュライク





遊戲角色總登場



RED → ARUKARU

一名熱血型少年，其父小此木博士在調查為極惡組織「DARK CROSS」工作的舊友Dr.KLEIN的犯罪證據時，全家被人暗殺。知情急趕回家的RED也被打至重傷。最後被勇者ARUKAIZA所救，更改造成為新一代的英雄ARUKARU！

ARUKAIZA



來自英雄聖域「聖杜亞尼奧」的光之英雄。救了RED之餘還令他變成新英雄

Dr.KLEIN

為極惡組織DARK CROSS工作。為達目的，不擇手段。





HAWK

豪華REGION SHIP「傑古挪斯號」的機房長。小此木的好友，現正收留RED。



COON

在封閉的怪獸領域「馬高美路」，居住了一隻個性天真爛漫的小怪獸COON。一日，長老傳授了一枚「魔物之指環」，更命令牠到各領域找尋「指環的兄弟」，希望能夠藉此解救快將崩壞的「馬高美路」。要不知天高地厚的COON負責這任務可不容易呢！

MEIREN

中國美女，為人親切可人。指環研究家，亦懂得使用法術。

LUTE

與母親2人住在「約高蘭度」。從政的父親被圈入某事件而死去。其母不想LUTE步父親後塵，故意對他採取放任的教育法。令他養成一種與世無爭（游手好閒）的性格。得知實情的他，決定出外展開冒險。LUTE沒甚特長，但憑藉天生的魅力和交際手腕，令到身邊的人都為他而戰。

MONDO

LUTH父親的故友，手握重權。是敵是友都還未知道。



T-260G

前代戰爭遺留下來的機械人，後來在領域「勃羅」被ROSE和TIME兩姊弟發掘了出來，除了強烈地記起自己有一項重要使命之外，對自己的記憶一概忘記了。

在胡里胡塗之下與兩位小朋友一起冒險。

LEONARD

天才機械師，對T-260G十分有興趣，很想把它研究一番。



ROSE&TIME

居住在領域「勃羅」，以拾破爛為生的兩姊弟。自從掘起了T-260G後，展開了一段驚奇有趣的旅程。

GEN

一個好酒成性的木工師父，身手十分了得，經常會在各酒吧喝酒。



BLUE

出身於魔法領域「瑪芝狄奇古達姆」。自幼被能力極強的魔法師照顧，與兄弟ROUGE同樣擁有極強的魔力。但由於「瑪芝狄奇古達姆」的習慣要求雙胞兄弟必須決一死戰，BLUE唯有接受命運安排。

ROUGE

與BLUE擁有同樣的法術潛能，經常狙擊收集術法的BLUE。



EMIRIA

前超級名模，為了結婚而引退。可是未婚夫卻突然被人殺了，EMIRIA更在不問情由之下被送進了監獄。為了追查未婚夫的死因和以示清白，EMIRIA終於決定逃獄。



IRPO 男隊員

掌握了某些秘密的IRPO隊員，其他資料一概不詳。



白薔薇姬

身上長滿白薔薇的美麗公主



ASELLUS

雙親死後由叔父母照顧。後來更被ORLOUGE的馬車撞傷了，ORLOUGE為保ASELLUS的性命把自己的血輸給她，令她成了半人半妖少女。現與「救命恩人」一起住在妖魔領域「花斯尼度露」，雖然對新環境不太習慣，但新生活從此展開。



ORLOUGE

上級妖魔中的最強者，亦是妖魔領域「花斯尼度露」的統治者，為人冷漠無情。

ZOZMA

喜歡快樂地流浪的上級妖魔，實力極高。



金獅子姬

全身也長金色毛髮，劍術精良的公主

四大種族 TRIBE

HUMAN 人類

種族特性：能裝備一切武器和防具。戰鬥時反應快，成長潛在力亦很高。



■人類系的人物能使用各式各樣「體技」和「術技」

MONSTER 怪獸

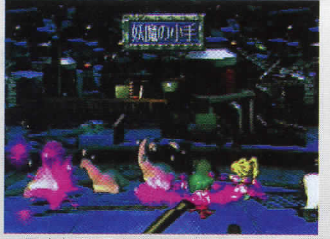
種族特性：可裝備手飾。能吸收敵人能力收為已用，從而改變屬性變成另一種怪物。



■怪獸系人物能吸收敵人的能力化為己用

BOGY 妖精

種族特性：能裝備一切武器和防具。不斷戰鬥就能學習各種魔法，與怪獸系有點相似的是，它們能將敵人吸收到自己的武器中，從而得到敵人的能力。



■只有妖精系人物才可使用「妖術」攻擊

MACHINE 機械



種族特性：能裝備一切武器和防具，而且身體上有能夠強化改裝的固有武裝。體內的軟件能夠在戰鬥中成長。



■機械系着重攻擊力，身上的固有武裝已很強力



魔法大系

魔法

魔術：魔術是吸取自然力量而使出的術法





妖術：是妖魔們的專有術法，可在「術屋」中買到

SYMBOL

秘術：在虛空中描繪各種特別圖案來產生特殊攻擊





印術：在空中刻上特定的秘印，使出神秘的力量







陰陽

陰術：收集大量光之力，再以其影子中的力量攻擊





陽術：直接以收集得來的光、風力、熱力向敵人攻擊

場術

時術：藉着操作時間來給與敵人傷害，高級技術





空術：操作空間來給與敵人傷害，十分難得手的高級技術





攻擊模式

除了對1人和數人的攻擊外，更有這些對1體攻擊再以特定型式散開攻擊的

(註：T=TARGET目標)



扇型攻擊



圓型攻擊



帶型攻擊

戰鬥系統的獨特之處



■以刀劍等武器使用的「技」系的劍技「烈風劍」



■除了各人物的個人技外，更有多人合作使用的連攜技



■如果角色本身有「術」的潛能，自然能在戰鬥中創出新的「術」



■3人一起使用的大型連攜攻擊「柳枝之爆碎HAMMER」





正式承繼前作系統的前線任務系列續篇

《前線任務》的正式續篇《前線任務 2》已經宣布開發了！緊張刺激的劇情、多元化的機體組合和武器攻擊技系統均全數承繼，戰鬥畫面更採用了多邊型制作。相信CD-ROM的大容量必定會令劇情和機種的數量大幅增加吧！

SRPG　製造商：SQUARE　發售日：97年夏季
售價：未定
MEM　PlayStation

CHARACTER FILE 1

Ash Faruk

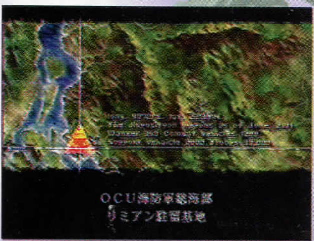
OCU海防軍總海部伍長。ALORDESH出生，曾為ALORDESH軍一員，後來加入了OCU軍。為人冷漠，對自己過去一切都絕口不題。



故事發生在上集10年後的2012年，而舞台亦由HUFFMAN島東移至OCU ALORDESH人民共和國。在這極度貧窮的OCU加盟國裏，主張脱離OCU（海洋公國共和國）的軍人自稱「革命軍」，並同時宣布獨立。身為於ALORDESH的OCU駐守軍，由玩者控制的主角Ash Faruk的任務便是要與同伴們一起化解這次危機。



收集情報，整理裝備，進入戰區作戰。這些都SLG最重要的地方。這方面《F.M.2》做得絕不馬虎，玩得十分暢快。


■地圖：故事發端OCU海防軍總海部


■戰鬥版圖：基地轉眼間竟化成為火海

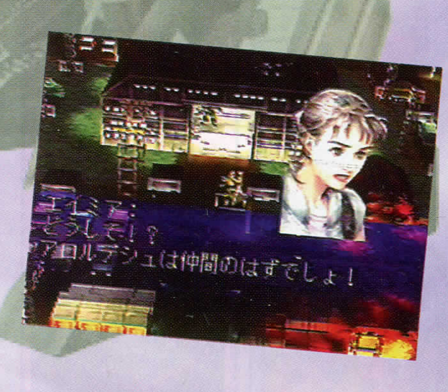

■戰鬥：ASH正與革命軍的機師戰鬥


■城市畫面：主角們逃到城中從新部署

CHARACTER FILE 2

Amia McCalum

OCU海防軍總海部1等兵。澳洲出生，是全隊唯一的女性。表面看來很堅強，但真正性格卻十分柔弱。操縱WANZER（此遊戲中的機械人）的技術一流。



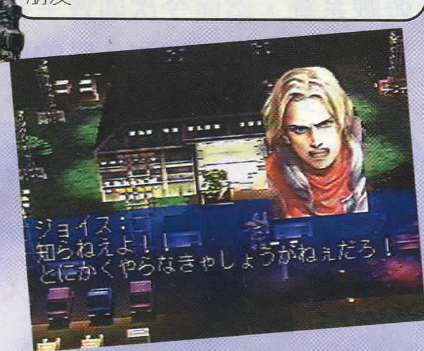




CHARACTER FILE 3

Joyce S. Whitfield

OCU海防軍總海部1等兵。澳洲出生。性格十足一個花花公子。但入伍後出奇地與性格冷漠的ASH成為好朋友。



當與敵人正面交鋒時，就會立即切換至3D戰鬥。比起上集的平面半立體圖像，今集的機械不但做得巨大而美觀，而且與各類機械打鬥都會有不同的戰鬥動作。

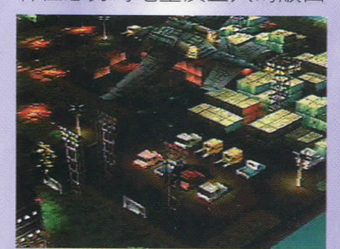

■ASH的WANZER配備有大型火箭炮


■敵人以機鎗向ASH掃射，但對他影響不大


■這火箭炮可是一擊必殺的重型兵器來啊！

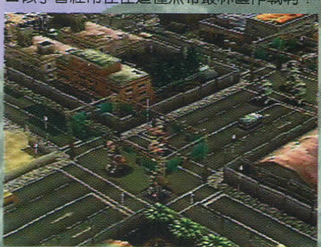

■「革命軍」的輕型WANZER，受不住重火力

今集的戰場移師至戰火連綿、貧窮落後的東南亞地區。各種惡劣的地型及巨大的版圖也可能出現。相對地，《前線任務2》要求更高的戰術運用和裝備配置技巧。


■革命軍黑夜突襲，保護同伴逃出基地


■似乎會經常在這種熱帶叢林區作戰啊！

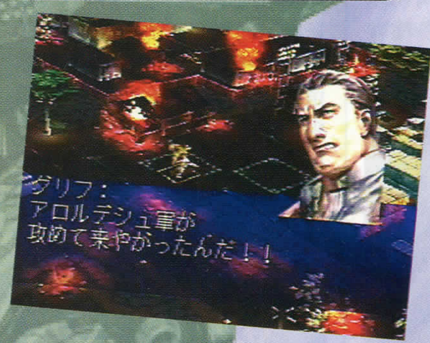

■溼濕的淺澤是否需要特別的機種？


■標準的城巷戰，十分有貧民區色彩

CHARACTER FILE 2

Griff Burnam

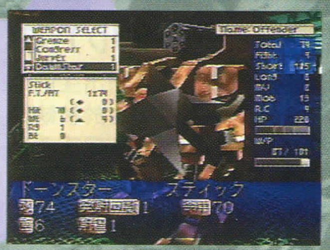
OCU海防軍總海部軍曹，德國人，ASH的上級。與日藉的太太生有一子，是個很好的爸爸。





機械裝配

由於今作採用了多邊型，再加上CD-ROM的大容量，所以無論機體和武器都作出大幅增加。機身顏色亦利用了材質貼圖，所以能使用多達數十種迷彩圖案。



■ 配合機師風格選裝備正是魅力所在



■留意地形變化，選擇合適的腳



■ 在肩上加上火箭炮，小心不可超載

戰鬥機械人 WANZER

WANER使用了一種經過化學合成的可高速伸延和變形的素材，令它巨大的身軀，動作也能如人類一般靈活運動。是十分之富瞬發力和機動性的戰鬥機體。



■機身噴上迷彩會增加防御力，有數十種顏色可供使用



夢幻模擬戰 IV

人氣的SRPG系列《LANGRISSER》，其系列最新作《LANGRISSER IV》，在50期中，我們已介紹過遊戲的特點、故事和初部的遊戲系統，然而今次則會主要介紹遊戲中的登場角色、舞台設定和各點的部份解說，讓你也可感受到此遊戲的吸引之處。

SRPG 製造商：日本COMPUTER SYSTEM/ MASIYA
發售日期：8月1日　售價：普通版5800日圓/ SPECIAL版6800日圓
MEM　SEGA SATURN

作戰編

玩者可以自由選擇主角的類型和SCENARIO的分支，而戰鬥前選擇會話會有部份解說。



在故事開始之前……

回答問題是設定主角初期能力和屬性的系統，有多種職業供選擇，對於不同的戰鬥發揮出不同的效果。



■主角的能力設定



■每人屬性設定各有不同



SCENARIO 分支選擇和 HEROINE SYSTEM

《IV》的總SCENARIO數超過40個以上，但戰事分歧後玩者只能進行30個SCENARIO左右，所以故事中出現的問題選擇，對於日後所分歧的路線、SCENARIO點和人物友好度亦會有所改變。另外主角的行動和選擇，亦會影響女角們的友好度和戀情發展，這點玩者要特別留意。



登場角色及世界舞台設定

◆連邦領告他魯（ゴダール）村

蘭狄奧．烈崎．妮露所出生的地方，亦是邊境中的村莊。由於被缺德的稅吏使用武力徵收重稅，因而引起村民的反亂，但傑沙羅眼見事情的發生卻沒有出手鎮壓……

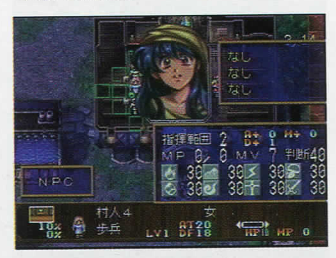
蘭狄奧（ランディウス）

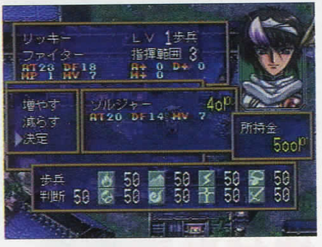
CV：置鮎龍太郎

本遊戲的主角，17歲，男，年幼時，村莊被洪水侵襲，成為該次災難的生還者，在最徬徨無助的時候，得到村長收養回家，對他視如己出般看待和養育。

戰鬥前的作戰準備

《IV》中戰鬥的優勝劣敗共共取決於三種不同法則，分別是部隊中人數的多少；敵方的屬性和編隊的組合，這些都是取勝的關鍵。









烈崎（リッキー）

CV：石川英郎



14歲，男，村長的親生兒子，對於被稱呼為「兄上」的蘭狄奧非常仰慕，亦視他為親生兄弟般。

妮露（レイチュル）

CV：住友優子



15歲，女，村長的親生女兒，烈崎的姐姐，稱呼蘭狄奧為哥哥。雖然生活於普通的村莊裏，但有時也會希望擁有那些神秘的魔法力。

瑪寧（マクレーン）

CV：神谷浩史



28歲，男，一次意外中引致左目失明後而接受眼部的改造手術，但為了不讓醜態展露於人前，所以留一身長髮及肩至鎧甲的裝束，將左眼永久封閉於髮間，是名身份神秘的戰士，孤獨的獨自上路。

◆卡干斯（カコンシス）王國

位於大陸的盡處，三面環海的小國，最早期時，連邦軍的人質便是送往此處，直至結成和平條約達。然而因地形影響，逼使他們進行海洋貿易，所以擁有優越的駕船技術。

舍露菲蓮露（シュルファニール）

CV：岩男潤子



16歲，女，卡干斯王國的公主，與亞祖莉娜是孖生姊妹中的姐姐，屬於清秀人見人愛的類型，而其魔法使的能力，在戰鬥中便能完全發揮。

韋拉（ウィラー）提督

CV：野島健兒



28歲，男，卡干斯軍的提督，能夠把握任可機會，頭腦精明的傢伙，對於自己的劍術充滿信心。

亞祖莉娜（アンジェリナ）

CV：桑島法子



16歲，女，卡干斯王國的另一位公主，與舍露菲蓮露是孖生姊妹中的妹妹，與其姊擁有深厚的感情。自幼便養成很強的獨立心，擁有強大的魔法能力，對於劍術亦有一定的鍛練。

卡干斯（カコンシス）王　CV：青野武

卡干斯王國的皇帝，是一名陰謀的野心家，等待謀反連邦王國的時機。

卡干斯王妃　CV：青山美凡

卡干斯王國的皇后，是名橫暴的君主，經常勞役國民。

布路朗（ブルーノ）將軍　CV：中井和哉

卡干斯軍中韋拉其下的一名將軍，對世事抱着樂觀的一面。

舍妮娜（セレナ）將軍　CV：淺田葉子

25歲，女，屬於韋拉其下的女將軍，對韋拉有傾慕之情，偏向成熟的女性。

◆尼基布魯卡（レーゲンブルク）連邦王國

這大陸中最大的國家，由一位元帥和四位將軍率領軍團，使用武力將其國家領土不斷擴張。

告魯加（クルーガー）將軍　CV：高塚正也

傑沙羅的兒子和部下，亦是其最信任的心腹，所以對國家的事也能瞭若指掌。

亞魯丹（アルダン）將軍　CV：稲田徹

公主的候補花婿與戀人，在大貴族出身，因為性格梗直，所以做事不懂靈活變通，使得盲目追從貴族主義的可憐虫。

巴魯卡（ブルカ）將軍　CV：坂本正吾

經歷多戰的勇士將軍，並不喜歡貴族。

副官 亞微梨（エミリー）　CV：滿仲由紀子

拿霍度的副官，不過一直也被拿霍度瞞騙着，對他的說話言聽計從。

利奧殊（リヴァース）元帥　CV：中井和哉

和平主義者，溫情派的元帥，反對傑沙羅的行為。

告尼奧力（クレオネス）皇帝　CV：中井和哉

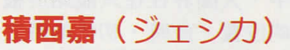
現時的皇帝，性格溫厚，可惜體弱多病的君主。

羅積斯露（ローゼンシル）姫　CV：豐島真千子

霍尼狄利卡的姐姐，對於被許嫁給候補的亞魯丹顯得比較情深義重。

霍尼狄利卡（フレデリック）皇子　CV：堀江秀尚

羅積斯露公主的弟弟，亦是首名皇位繼承人，是個不知外間世事的王子。



傑沙羅（ギザロフ）

50歲，男，邪惡的野心家親皇，為了得到魔導能力，不惜進行不死的研究。

拿霍度（ランフォード）將軍



26歲，男，表面非常聽從傑沙羅的說話，內裏卻與他對立的將軍。

積西嘉（ジェシカ）

有天才魔術師的稱譽，實則是光之女神的分身，轉世後再次在這代中出現。

荷西魯（ボーゼル）

由於卡奧斯的復活，令世界陷入混亂，手持魔劍「艾哈撒」的暗之王子甦醒。

卡奧斯（カオス）

曾與光之神對決的混沌之神，和暗之王子荷西魯使用魔劍「艾哈撒」再次作惡。



PRINCESS CROWN

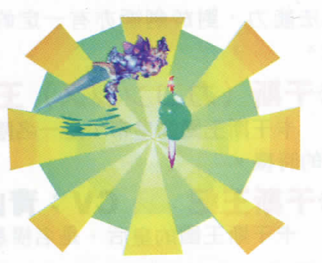
公布以來，期待已久，SEGA和ATLUS共同合作開發的遊戲，被譽為今年夏天SEGA SATURN的超大注目作ACTION RPG——《PRINCESS CROWN》，遊戲系統創新之外，畫質和效果表現亦是令人喜出望外，是不容錯過的佳作，而以下則會將遊戲的世界觀、角色設定、ACTION SYSTEM和各重要部份作一個詳細介紹。

ARPG　製造商：ATLUS　價格：5800日圓　發售日期：預定7月下旬

MEM　SEGA SATURN

遊戲特色

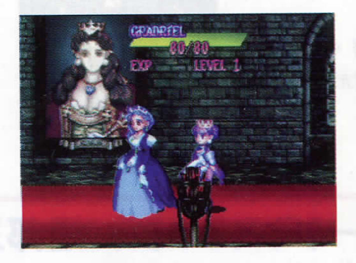
遊戲採用能夠將各部份精細描繪和動畫真實表現的系統——「MORPHING SYSTEM」，將豐富的圖像和動畫重新表現，而遊戲所登場的全體角色與動畫圖像總數超過15000種，即時造出流暢的動作亦不再是難事。另外除了遊戲的主角之外，亦能使用故事中的登場角色進行個別冒險，使玩者完全親身體會遊戲的故事世界。













故事

在遠古的傳說之中，曾經出現過一個能夠統治世界的魔王——奧告羅杜（ヴォーグロド），不過，最終這魔王也不能戰勝擁有強大魔法支援的一方——那奧多亞素（ラウンドアース）。在魔王被打敗之後，魔王和剩下來的僕人便長期被封鎖於封印之中……可是到了最後魔族和魔王終於也可以由封印中解放出來，而人類卻未能阻止這次事件的發生，令到戰爭再次延續。在25年前的戰爭中，人間界和魔族的戰事中，人間界往往只能站於被動的位置。此時，初代的時之女王——艾魯花蘭出現，並將魔王軍完全的擊潰，令世界再次回復和平。

在時間的流逝中，賢王艾魯花蘭的死去，其力量由血族的三名少女所承繼，而其中一名力量的承繼人——古拉多利艾魯．杜．花倫狄亞，正在迎接她13歲生日的來臨，同時，魔物在各地再次出現，人間界又再次受到威脅……







遊戲概要

《PRINCESS CROWN》是以空想的中世紀時代作世界舞台，主角「古拉多利艾魯」要與怪獸戰鬥，入城收集情報，而最終目的便是將魔王擊倒的冒險故事。

遊戲中的世界——「那奧多亞素」由各個不同的版面所組成各版面全以橫向形式作戰，當遇上畫面中固定的魔物後，便會進入1對1的戰鬥畫面，系統則採用STAGE CLEAR的形成進行。另外戰鬥中頗重視主角的LEVEL UP成長，尤其使用ITEM中多變的戰略和如何活用等各種方法，都是遊戲有趣的地方。



CHARACTER PROFILE



妖精 亞利亞（アーリア）

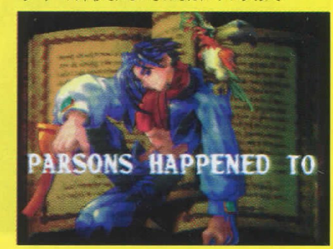
居往於菲亞利奧多（フェアリーウッド）的可愛妖精，因受到娜續卑魯（ナッツビル）的事件影響，而與古拉多利艾魯一同踏上冒險的旅程。

古拉多利艾魯．杜．花倫狄亞（グラドリエル・ド・ヴァレンディア）

13歲，是花倫狄亞家族，艾魯花蘭（エルファーラン）王國的年幼女王。事事亦為國民着想的賢明君主，被先代女王艾魯花蘭的呼喚，出外見識世界而冒險。然而其劍術和魔法是由騎士團長顧艾賢（クエイン）與及魔法師者素杜拉（ジェストナイ）所傳授。

布多卡素．古利素霍度（ポートガス・クリスフォード）

27歲，被稱為海之義族的獨眼單腳海盜，表面開朗親切的態度，卻隱藏不為人知的過去，亦將菲斯告（フェンシンゲ）所使用的劍加以改良。



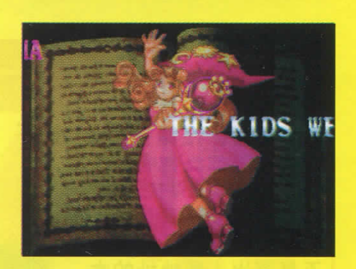
艾多華杜．古路斯他（エドワート・ガロースター）

16歲，是一個育有幼龍的屠龍戰士，身體流着被稱為告魯哥達（ゴルゴダ）的魔人之血，為了查明事情的真相而展開旅程。他那藍色的眼睛，燃燒着不會動搖的決意之炎，磨練其「我流」的劍術，以顯示他所擁有的實力。



波魯些路比娜（プロセルピナ）

10歲，活力充沛的少女魔法使，為了達到目的會不擇手段（因為做事不經大腦），所以令古拉多利艾魯等人惹上了不少麻煩。她的魔法力量是由其父親——大魔法使直接傳授，能夠引動全體的攻擊魔法。



戰鬥系統



◆攻擊大系

戰鬥時的攻擊共分以下四種：

通常攻擊～通常的劍攻擊，連打則是連續攻擊，而畫面會有連續攻擊和DAMAGE的數字顯示。

DASH攻擊～面向敵人的突進攻擊，適合作遠距離攻擊。

JUMP攻擊～跳躍中進行的攻擊，對於跳躍中和懂飛行的怪獸的必須攻擊。

必殺技攻擊～不能與普通技同日而諭的強大威力攻擊。

◆POWER GAUGE系

主角的體力計下設有POWER GAUGE，在戰鬥之中，攻擊和防禦時是會有所損耗的；而使用必殺技亦會大幅損耗這POWER，在一定時間內更不能行動，但使用ITEM後，短時間內便能復完。

◆回避．防禦系

戰鬥除了通常（盾）的防禦之外，亦有回避系統。



■按擊後，會有回避模式的畫面選擇

以下是其中兩回避行動的形式選擇



■選擇SIDESTEP



■逆側回避向對手作不意打攻擊



■選擇BACKSTEP



■後緊急回避待適時反擊

◆經驗值與ITEM系

經驗值

主角的LEVEL是隨着與怪獸戰鬥，累積一定的經驗值後而有所提昇，另外體力、攻擊力和防禦力亦會相對地增加。

ITEM

擊倒怪獸後所取得的ITEM中，有各式各樣的回復道具和魔法用品，能夠在戰鬥時和一般情況下使用。還有戰鬥中所取得的金錢，可以在城鎮內作購買ITEM之用。



■戰鬥中選擇ITEM的使用



■魔法ITEM攻擊





SLG
製造商：NEC INTER CHANNEL　價格：未定
發售日：未定
MEM
SEGA SATURN

插圖：甲斐智久

12個女孩子的未了情
SENTIMENTAL GRAFFITI

文：米奇

故事始於一封濕透的信

「我到現在還是那樣的喜歡你……很想見你啊……」在高校2年學期完結的一個下雨天，你收到這樣的一封信，一封因給雨水弄濕而看不見寄出人和地址的女孩子寄來的信。《SENT～》的故事主人翁由於父母的工作關係，所以從小學4年班至初中3以來，一直在日本各地到處轉校，而在這段期間，主角結識了12位女孩子，而且跟她們之間留下一段難以忘懷的回憶。主角相信那封信是這12位女孩子的其中一個寄出的，於是便決定到全國各地去找出這個發信人。



分散在日本全國的12個女孩子


札幌
澤渡穗乃香

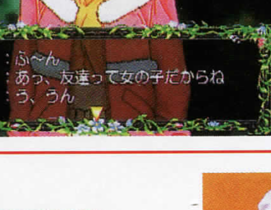

仙台
永倉惠美留


青森
安達妙子


橫濱
星野明日香


金澤
保坂美由紀


京都
綾崎若菜




福岡
松岡千惠




名古屋
山本留璃香


大阪
森井夏穗


長崎
遠藤晶


廣島
七瀨優


高松
杉原真奈美

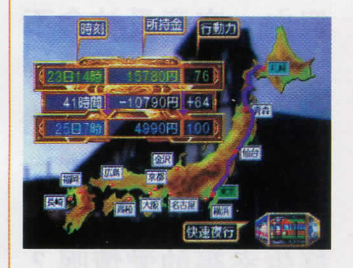


以旅行為主的SLG

《SENT～》的遊戲歷時約一年，玩者要在高中2年春假至高中3年畢業期間走訪日本全國各地，跟所認識的女孩子見面，增進感情。當然，跟哪個女孩子發展進一步的感情全是由玩者來決定，遊戲中12個女孩子都是女主角也是廠方一再強調的地方。

由於男主角本身也是個高中生，平日也要照顧學業，所以實際可以去旅行的時間只有星期六、星期日和長假期，而且，去旅行也要錢的，所以平日也要用來做兼職儲蓄。

一年之後，主角便得從12個女孩子中選一個向她示愛，結果如何便得看玩者有沒有積極追求和在約會中對話的選擇了。



千里情緣一線通

要跟女孩子見面當然要預先約好見面地點，有時女孩子想你想得不能入睡也會以一通電話來慰解相思之苦。在遊戲中玩者只能夠在家中跟女孩子通電話，所以假如去旅行去得太久便有可能錯過女孩子打來的電話。要是女孩子發生突發事件找主角但主角不在的話，對主角的好感一定大打折扣。

幸好，玩者的電話是附有留言功能的，聽到女孩子的電話留言便得「補飛」。

選擇你的交通工具

遊戲安排了各式各樣的交通工具任玩者選擇，從飛機、夜行特快火車以至順風車都有。為了早點見到想見的女孩子，當然想使用最快的飛機了，不過愈快的交通工具便愈花錢；相反地，使用便宜而較慢的交通工具也有可能會錯過另一個約會。所以選擇交通工具在遊戲中也是很重要的部分。



心上人，我來了！

約好女孩子、選好交通工具之後，就要準時出發。當主角來到女孩子所在的地方之後，遊戲便會顯示兩種地圖，一種是市內地圖，指出市內的約會地點，讓你找尋目標女孩子；另一種是市外地圖，這地圖在第一次跟女孩子重逢的時候是不會顯示出來的，而地圖上顯示的地點，都是一些有可能發生事件的地點。



找到目標女孩子後遊戲便會進入《同級生》般的模式，以交談和選擇分歧的方式來進行遊戲。玩者的選擇會影響劇情的變化，而故事的結局亦會有所影響。

既然老遠的去跟女孩子見面，最好當然是趁一個長假期，多約會一、兩個女孩子，順道跟她們見個面了，不過這就要考慮到積蓄和時間問題。在各個地方玩者都可以做兼職賺錢，但就會減少跟女孩子見面的時間，而且兼職也會耗費相當的行動力，沒有足夠行動力的話便不能赴約



了。

除了主角主動去跟女孩子見面之外，女孩子放假的時候也會上京來找主角，讓女孩子「摸門釘」也不太好，所以旅行的時間不宜太長。

另外，女孩子發生突發事件需要主角立即去見她的情況也有可能發生，平時多留點積蓄和行動力是必要的。



交通工具效率分析

交通工具	消費	移動速度	行動力消耗
順風車	免費	慢（不定時）	▲▲▲
快速列車	普通	慢	▲▲
特急列車	昂貴	普通	▲
國內航機	昂貴	快	▲
夜行快速列車	普通	慢	回復△△
夜行特急列車	昂貴	普通	回復△△
夜行巴士	便宜	慢	回復△
渡輪	昂貴	慢	回復△△△

參數篇

關於主角的參數-金錢與行動力

正如上文說過，去旅行是需要錢的，交通要錢，住宿也要錢。賺錢的方法是做兼職，遊戲中有多種兼職可供選擇，收入多少和耗用多少行動力各有不同。

而行動力即是主角的健康狀況。主角每個行動都會消耗行動力，玩者可以「休息」指令或在夜班交通工具中休息。沒有行動力的話便哪裏也不能去了。

關於女孩子的參數-好感度與苦惱度

一如一般戀愛SLG，好感度是必有的參數。對男孩子的好感度愈高，示愛的成功機會便愈大。此外，《SENT～》中還多了一項苦惱度參數，這會隨着日子一天一天的增加，要見到主角才得以舒解。而如果放着不管的話，一旦過份苦惱的話，便會令好感度下降，甚至會收到女孩子打來的無聲電話。

東京遊戲展初公開

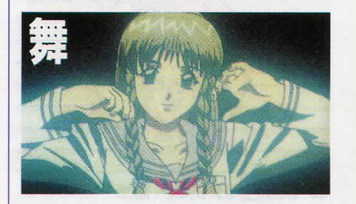
《SENTIMENTAL GRAFFITI》

開場動畫

在今年4月的東京遊戲展中，NEC INTER CHANNAL的攤位就公開了《SENT～》的OP片段。片段以較早前推出的CD SINGLE中的其中一首歌《雲的彼方》為襯托。OP片段分為四部分，12位女主角穿上不同的校服騷手弄姿，吸引不少參觀者駐足圍觀。











同級生2

享受高校生的聖誕節浪漫時光

AVG	製造商：BANPRESTO	售價：港幣468元
MEM	發售日：預定8月發售	PlayStation

(c) ELF 1995/ BANPORE企劃 1997/ BANPRESTO1997

你好，我是八十八學園的高校生，十八歲，運動萬能，經常遲到上學是我的惡習。只差一星期便是令人期待的寒假了，可惡的體育老師天道居然斗膽跟本大爺打賭，要是我不能在這一星期內準時上學，那麼我寶貴的假期便要用來跟天道作練習了（？）。幸得我那沒有血緣關係的妹妹時刻提醒和我那超人的毅力，邪惡的天道終於敗在我手下了。在這僅有的兩個星期寒假內，究竟愛神會不會對我特別眷顧，讓我結識一群各有韻味的女性，隨即發展一段刻骨銘心，關係着終生幸福的愛情呢？

PlayStation《同級生2》的特色

基本上《同級生2》玩法和上一集是大致相同的，而且同是由於尺度問題，在PlayStation版的《同級生2》是會刪除了一些原作之中出現的「有色」畫面，不過對遊戲是有太大影響的。

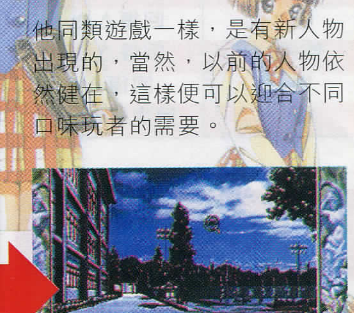
至於在細微之處方面，PlayStation版的《同級生2》在載入時是會有CG出現的。最後，WINDOW的設計也是非常令玩者感到方便，PlayStation版的訊息欄看似是比較細少一點，不過，其實是將資料：如日期、時間、金錢則統統擺放在這個空間之中使玩可以在短時間之內一次過看齊所有的資料，不致於要四處找尋資料那麼麻煩。

除此之外，在這集中，玩者在市鎮之中的行走亦有兩種方法：分別是在右圖中的平面行動和在街上的主觀視點行動，當然在這些情況之下多數也是會有EVENT發生的。

在《同級生2》之中，和其他同類遊戲一樣，是有新人物出現的，當然，以前的人物依然健在，這樣便可以迎合不同口味玩者的需要。

其實PlayStation的玩家也不用擔心，因為從已公布的資料得知，PlayStation是有兩位原創角色，又有兩個新增場所和新EVENT，工場的大叔也有全身相看了。

新的場所包括一間快餐店和如月町的的運動中心BIG FOX。

■遊戲中的兩個行動模式。



■《同級生2》的載入畫面。




■遊戲中的其中一些畫面。



■工場的大叔



■運動中心BIG FOX

人物介紹

女角編：

鳴沢唯

本作的女主角。由八歲同居以來與主角維持著純真的兄妹關係。不過最近龍之介開始對唯發生異性意識，內心總是不是味兒。憑本意由女子校轉往八十八學園。松下美由紀配音。



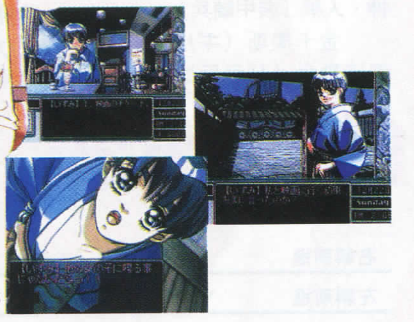
鳴沢美佐子

唯之母。雖和母親早逝的主角沒有血緣關係，十年來照顧他如同己出。經營一樓的喫茶店「憩」，具溫柔和包容力美德的女性。田中敦子配音。



篠原泉美

篠原重工社長的千金，短髮的男子氣女子，跟水野友美是要好朋友。視龍之介為友人，但對內心奔放的他似乎有意思。要發展為戀人階段應該不難。討厭西御寺有友。折笠愛配音。



水野友美

龍之介的鄰家十八歲女孩，小時候是愛哭鬼，被欺負時必得主角鐵拳的拯救。現在是成績優秀而成熟的學級委員。矢島晶子配音。



南川洋子

龍之介的同學，稱他為間人的少女。家中經營電單車店，而自己亦都對此有濃厚興趣，瞞著校方到處遊車河。無論用詞和態度方面都很似不是少女。菊池いづみ配音。



片桐美鈴

八十八學園的國語（日文）教師，亦是三年B班的擔任教師，學生間傾慕的對象。現在跟美術大學的助教交際中。美貌的二十五歲教師。勝生真沙子配音。





裝甲騎兵外傳 青之騎士貝煞加物語

ACT　MEM　LNK

製造商：TAKARA　售價：5800日圓
發售日期：預定97年夏季發售　記憶：不詳

PlayStation

歷史悠久的裝甲騎兵

裝甲騎兵的電視動畫版由1983年四月放送，至明年的三月放映完畢，共五十二集。而原創故事《青之騎士貝煞加物語》（青の騎士 ベルゼルガ物語，青者、藍色也）則於DUAL MAGAZINE中連載，並編成小說，而起首一段，實乃這個故畢的序章。事隔經年，PlayStation將會推出同名的遊戲作品，本誌曾於四十七期和五十一期作過有關報導，今期將集中於人物、機械和操作上的介紹。





亞梭拉奧斯（アストラギウス）銀河被一分為二，百年戰爭的末期出現了鋼鐵的死神，人稱「裝甲騎兵」。

金卡美斯（ギルガメス）與波勒侖（バララント）的死鬥，到底由何時開始，為何而戰？記得這個答案的人，已經不存在於這個世上了……。

裝甲騎兵的駕駛員只知一同用生命交換…戰爭。只是殘留於世，是為了得到下一次戰事前的暫時安穩。

人們叫他們做「人渣」也。

停戰後，被軍隊遺棄的A.T.駕駛者為了生活，每日只會踏足鬥技場，去娛樂一班會下賭注的觀眾。而健．麥卡路（ケイン．マクドガル）正是其中一名駕駛員。

似難實易的操作法

一般控器操縱方法

R1＋一的意思是，即同時按著「R1」和「一」

R1—一的意思是，先按著「R1」再按「一」

ANALOG JOYSTICK 操縱方法

例：（↑，↓）即左控捍向上，右控捍向下。



	PAD操作	ANALOG JOYSTICK
停止	—	—
前進	↑	(↑，↑) / (↑，—) / (—，↑)
後退	↓	(↓，↓) / (↓，—) / (—，↓)
左橫移	←	(←，←) / (←，—) / (—，←)
右橫移	→	(→，→) / (→，—) / (—，→)
右斜前進	↗	(↗，↗)
左斜前進	↖	(↖，↖)
右斜後退	無	(↘，↘)
左斜後退	無	(↙，↙)
前STEP	連按↑↑	△/ R− (↑，↑) / (↑，—) / (—，↑)
後STEP	連按↓↓	△/ R− (↓，↓) / (↓，—) / (—，↓)
左STEP	連按←←	△/ R− (←，←) / (←，—) / (—，←)
右STEP	連按→→	△/ R− (→，→) / (→，—) / (—，→)
右前回旋走	無	(↑，↗) / (↗，↑)
左前回旋走	無	(↑，↖) / (↖，↑)
右後回旋走	無	(↓，↘) / (↘，↓)
左後回旋走	無	(↓，↙) / (↙，↓)
左回轉	↙	(↓，↑)
右回轉	↘	(↑，↓)
左POWER TURN	R1−↙	(↓，↑) −○/ L1
右POWER TURN	R1−↘	(↑，↓) −○/ L1
前進ROLLER DASH	R1＋↑	○/ L1+ (↑，↑) / (↑，—) / (—，↑)
後退ROLLER DASH	R1＋↓	○/ L1+ (↓，↓) / (↓，—) / (—，↓)



ROLLER DASH左前回旋	R1+↑中↙/←/↖	前進ROLLER DASH中（←，←）/（←，—）/（—，←）
ROLLER DASH右前回旋	R1+↑中↘/→/↗	前進ROLLER DASH中（→，→）/（→，—）/（—，→）
ROLLER DASH左後回旋	R1+↓中↙/←/↖	後退ROLLER DASH中（←，←）/（←，—）/（—，←）
ROLLER DASH右後回旋	R1+↓中↘/→/↗	後退ROLLER DASH中（→，→）/（→，—）/（—，→）
左ROLLER DASH	R1＋←	○/ L1+（←，←）/（←，—）/（—，←）
右ROLLER DASH	R1＋→	○/ L1+（→，→）/（→，—）/（—，→）
ROLLER DASH前左回旋	R1+←中↘/↑/↗	左ROLLER DASH中前進
ROLLER DASH後左回旋	R1+←中↙/↓/↘	左ROLLER DASH中後退
ROLLER DASH前右回旋	R1+→中↘/↑/↗	右ROLLER DASH中（↑，↑）
ROLLER DASH後右回旋	R1+→中↙/↓/↘	右ROLLER DASH中（↓，↓）
右前進TURNING	R1＋↑中↘	前進ROLLER DASH中（↑，↓）
左前進TURNING	R1＋↑中↙	前進ROLLER DASH中（↓，↑）
右後退TURNING	R1＋↓中↘	後退ROLLER DASH中（↑，↓）
左後退TURNING	R1＋↓中↙	後退ROLLER DASH中（↓，↑）
伏下姿態	L2	（→，←）
解除伏下姿態	伏下中L2	伏下中（←，→）

右ARM PUNCH	BATTLE MODE中△	BATTLE MODE中□
左ARM PUNCH	BATTLE MODE中□	BATTLE MODE中L2
SLIDING	在BATTLE MODE中R1+↑時按□/ △	在BATTLE MODE中前進ROLLER DASH時按□/ L2
右PUNCH	近距離△	近距離□
左PUNCH	近距離□	近距離L2
右SHOT	△	□
左SHOT	□	L2
捉住	B.MODE中○	B.MODE中□/ L2
投擲	捉住後○	捉住後□＋L2
推撞	捉住後△/ □	捉住時□/ L2
TURBO	SELECT	SELECT
右SWAY	TURBO中R2+→	TURBO中（↑，→）/（→，↑）
左SWAY	TURBO中R2+←	TURBO中（↑，←）/（←，↑）
武器切換	L1	×/ R1
敵自動LOCK ON		○　（←，→）

見到這個圖表是不是嚇了一跳，測試之下其實並不如想像中複雜，
尤其是使用 ANALOG JOYSTICK 的話。嘿嘿嘿……。

人物設定介紹

已知在BLUE KNIGHT BATTLE模式中，可以出場的小説版人物共有九位，其中男女主角，健．麥卡路和蘿莉．莎都（ロニー．シャトレ）是肯定可以選用的。

健．麥卡路

原百年戰爭的軍人，戰後與提攜他的融機人（戰力衰退的「異能者」）渣巴合作參與競鬥賽事，成為一時的風雲人物。當時健所採用的是一台專用的「鋼龜」，憑此贏取了「不死神．健」的稱號。可惜其後在一次有意圖的競鬥賽中，其友渣巴慘遭一班異能者所殺害。這事故使健的性格有極大的改變。及後，他改乘渣巴的A.T. 貝煞加（ベルゼレガ）到處進行格鬥賽，為的是找出殺友仇人。但他萬料不到，自己的行動已牽涉入金卡美斯軍的另一次慘酷的戰爭計劃中。



蘿莉．莎都

波勒侖星出身，隸屬谷巴的裝甲騎兵駕駛員。曾因戰亂被迫移住他星七次。在競鬥場中認識了健後愛上了他。最後為救健而在他面前遭到慘殺。





機體介紹

遊戲中，登場的機體計有三十三台（自創機體則另計）。今期可以揭載的，則有二十五台。

- SCOPE DOG（スコープドッグ）
- BRUTISHDOG（ブルーテイッシユドッグ）
- STRONGBACKS（ストロングバックス）
- PURPLE BEAR（パープルベア）
- SCOPE DOG TC（スコープドッグTC）
- LIGHT SCOPE DOG（ライトスコープドッグ）
- STANDING TORTOISE（スタンディングトータース）
- STANDING TURTLE（スタンディングタートル）
- SNAPPING TURTLE （スナッピングタートル）
- IRONMAN2（アイアンマン2）
- STRIKE DOG（ストライクドッグ）
- RABIDORIN DOG（ラビドリードッグ）
- DIVING BEETLE（ダイビングビートル）
- IRONMAN1（アイアンマン1）
- FATTIE（ファッティー）
- GRAND FATTIE（グランドファッティー）
- FUNNY DEVIL（ファニーテビル）
- BERSERGA WP（ベルゼルガWP）
- BERSERGA DT（ベルゼルガDT）
- BERSERGA BTS（ベルゼルガBTS）
- BERSERGA BTSII（ベルゼルガBTSII）
- BLOOD SUCKER（ブラッドサッカー）
- OCTOBER（オクトバ）
- POT BERRY（ポッドベリー）
- TSUVANKU（ツヴァーク）

有看過小說版的玩者，或者可估到會有什麼其他機體會出場的了。

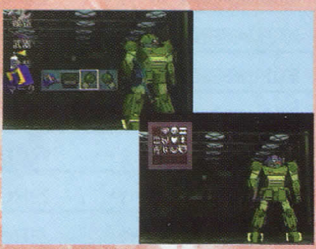


■戰機選擇畫面

組件介紹



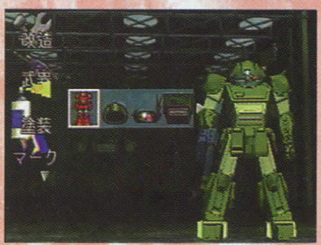
■OPTION中有兵工廠選項



■可選擇的徽號



■為機體改名



■塗裝設定

在兵工廠中，你可以對已存的A.T.進行改造。除了各部的裝備和武器外，你還可以改變機體各部的顏色，以及加上徽號。以下是可改變組件的例子。

- 頭：NORMAL、LENS GUARD1/ 2/ 3、STEREO SCOPE、Q63
- 胴體：NORMAL、5/ 10/ 15/ 20MM裝甲追加胴體、BODY DT/ BG
- ARM：NORMAL、ARM PUNCH/ 強化、SHIELD ARM、重裝甲ARM/ BTS2
- LEG：NORMAL、SHIELD、LEG GB、SHOT ROLLER DASH
- BACKBAG：BACKBAG/ BTS、PRSP BAG
- MUSCLE CYLINDER：1P—MJ—S2、1P—LK—S2、2P—LJ—S4、3P—LL—S4
- POLYMER LIQUID：DT—MO、DT—M、DT—MS—P
- CPU：MCT—128—C、MCT—211—C、MCA—595、QT—M—10J
- TURBO UNIT：TURBO/ 2、SUPER TURBO、TURBO CUSTOM、RS CUSTUM
- 右手火器：HEAVY MACHINE GUN/ 改、MISSILE GUNBOX、SAT SOILDSHOOTER、PENTATROOPER、SOLID GATLING GUN、火炎發射器、HAND ROCKET LAUNCHER、G40 ASSAULT RIFLE
- 左手火器：PILE BUCKER、ARM GATLING GUN、ARM SOLID SHOOTER
- 肩部火器：SHOULD MISSILE BOX、SHOULDER CANNON

以上所舉的例子其實只是一少部分，亦不代表這些組件都適用於所有機體。

主要機體詳解

SCOPE DOG 系

編號ATM—09，於2333年實戰配備，金卡美斯軍所裝，量產型的著名A.T.，是百年戰爭的主要兵器。由於軍方進行F.X.的A.T.兵器強化計劃，於是在2344年軍方設計出SCOPE DOG的試作改裝機，是一台性能接近FX—AT的兵器。性能的平衡性極高，特殊組件的選擇亦有很多。

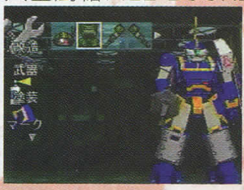


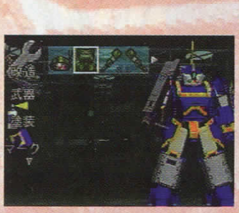




BERSERGA 系

少數民族歌爾德（クエント）人使用的重級A.T.。裝備計有：以希少物質歌爾德素子為素材的感應器，以及備有巨大金屬槍PILE BUCKER的盾版（反應盾，可在一瞬間把敵A.T.的裝甲打穿），擅於接近戰。至於BERSERGA，就是亞梭拉奧斯銀河最初誕生的人類名稱。



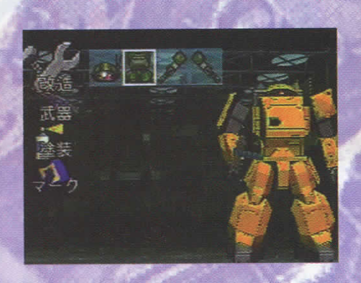






FUNNY DEVIL

編號B.ATM—03，波勒侖軍為對抗金卡美斯軍而開發的A.T.，然而雖則為重級機體，性能卻未如理想。因此，波勒侖借助了秘密結社的技術，開發了後期的「鎮壓者」，亦即蘿莉．莎都所採用的競鬥賽用改裝機體。



秘密結社 DOG 系

TV版登場的組織，所開發的機體包括BLOOD SUCKER，STRIKE DOG等機。雖冠以DOG之名堂，跟SCOPE DOG不同，它是屬於重級的。其中的STRIKE DOG更是威力超群，為PERFECT SOLDIER而開發的機體。

TORTOISE 系

金卡美斯軍正式採用的量產型重級A.T.。STANDING TORTOISE，SNAPPING TURTLE都屬於此系。厚裝甲和高威力，但遲鈍是此系列的典型特徵。







兵器介紹

PILE BUCKER：以火藥之力擊出巨大之槍的接近戰用兵器。不限於貝煞加專用，遊戲中威力算是數一數二。

CLAW：巨大鉤爪的接近戰專用兵器，內部可裝上機關砲。秘密結社DOG系的主要裝備。

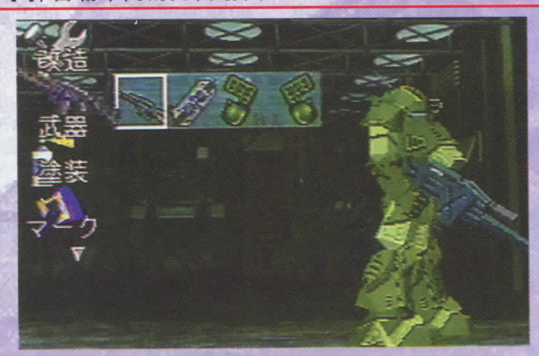
MACHINE GUN：廣範圍的連發機統，威力很弱。以A.T.用的武器算是非常流行，亦有不少變種，容易使用。

SOILD SHOOTER：可發射大型的單發彈。沒有連射的效果，相反則威力較強。

火炎發射器：雖然噴出的火炎有很高的覆蓋度，但當遇上對手的厚裝甲，其實效能並不如想像中強大。

MISSILE LAUNCHER：有手持式和肩裝備兩種。手持式那種是直接狙擊對手時用，而肩裝備那種則在著彈點的地方發生廣範圍的爆發。

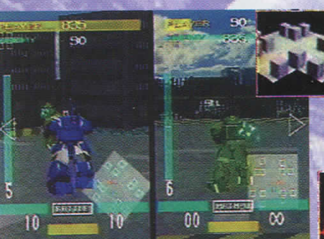
GATLING GUN：某程度上和機關槍有相同效果，只不過複數的字彈會朝不同的方向射出。



版圖簡介

對戰模式中現可確認的戰場共有七種，不同的機體對不同的地形有相異的適性。

■沒有掩護，對遲鈍的A.T.十分不利。



■邊緣區都有遮蔽物的都市型地形。



■狹窄及巨大的岩石對高機動機不利。



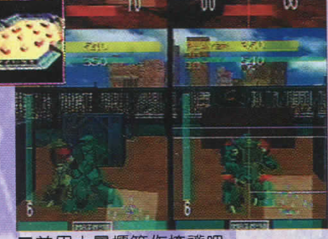
■在砂地上，對沙漠用機體有利。



■是高機動型機的舞台。



■非常正統派的版圖。



■善用大量櫃箱作掩護吧。

訓練模式

訓練模式中，會有五項課程，由淺入深。計有射擊訓練，打擊訓練又有對戰敵手作訓練用途。



■要求交替運用武器的射擊訓練。

■ 打擊訓練中的靶。



SONIC JAM

SONIC大拼盤，一次過滿足你多多願望！！

終於有《SONIC》遊戲於SATURN登場了。雖然只是舊作精選集，但亦加入了雲集全部《SONIC》資料，包括人物設定、未公布之動畫片段、甚至連電視廣告都有的「SONIC WORLD」模式，吸引吧！現在就一起進入《SONIC JAM》的大寶藏，LET'S GO GO GO！

ACT | 製造商：SEGA | 發售日：6月20日
價格：4800日圓
2P | MEM | SEGA SATURN

NORMAL & ORIGINAL

GAME START後，會有「NORMAL」、「EASY」及「ORIGINAL」可以選擇。但三者有何分別呢？「EASY」當然最容易，BOSS耐久力奇低，通常一下就玩完。「NORMAL」與「ORIGINAL」最大分別是其通過地形的難易程度，見圖示，一看就知。



■留意NORMAL版面，障礙物得一排尖刺，跳過去就是了。

ORIGINAL

■ORIGINAL就變了上下兩排尖刺，很難應付哩！

SAVE & 原裝說明書

在《SONIC 1》&《2》中，並沒有任何SAVE功能，今次就增加了，以後不用再為要一次過玩爆機而懊惱。還有在每隻GAME內都附有原裝説明書，只需在OPTION中選擇「DIGITAL MANUAL」就行，日版美版任你揀。而且每頁都可隨意放大來看，實在非常方便。

SONIC GAMES



SONIC & KNUCKLES

《SONIC & KNUCKLES》的獨特之處，是可與以往SONIC大作合體的「LOCK ON SYSTEM」，在與各款遊戲的組合下，會出現不同效果，可謂各自各精彩。但獨立來說，本身是一隻精彩的ACTION GAME，更有新角色KNUCKLES的加入，實在教人喜愛。

基本共通操作

移動	按「←／→」
急停	前衝中按相反方向
回旋	移動中按「↓」
跳躍攻擊	按「A、B、C」任何一擊會跳躍，跳起時身體會變成無敵，可攻擊敵人
高速前衝	緊按「←／→」
回旋前衝	緊按「↓」，再按「A、B、C」任何一擊（連射的話攻擊力會增強），最後放開「↓」



LOCK ON《SONIC 1》

當與《1》LOCK ON時，是與《2、3》LOCK ON的情形非常不同。KNUCKLES會出現在名為「NO WAY」的遊戲中，其實即是在《SONIC 3》

中的「SPECIAL STAGE」，還有PASSWORD可以輸入，可以續關。

LOCK ON《SONIC 2》

在《2》可使用角色是SONIC及TAILS，在LOCK ON後就可使用KNUCKLES了。並且可以在任何遊戲模式上出現，包括「SPECIAL STAGE」，不過只限單打，雙打對戰就欠奉了。

LOCK ON《SONIC 3》

最大變化是在LOCK ON後，SONIC、TAILS及KNUCKLES都可共通在《3》及《KNUCKLES》同場出現，亦可隨意參與任何模式，雙打對戰都無問題，甚至使用相同角色都O.K.。



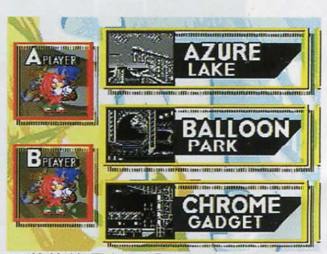
■《SONIC & KNUCKLES》版圖都十分獨特



■LOCK ON《1》後的「SPECIAL STAGE」



■於LOCK ON《2》後就只可單打了



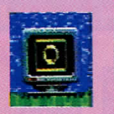
■就算使用相同角色，在LOCK ON《3》都無問題

SONIC THE HEDGEHOG



這是《SONIC》系列的頭炮作品，1991年7月26日於MEGA DRIVE首度推出，廣受歡迎，全球銷售量高達6,000,000盒。且對遊戲界日後發展影響深遠，亦奠定了《SONIC》在GAME迷心目中的地位。

常見 ICON



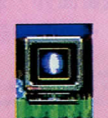
BIG 10 RING
破壞後可取得10個RING獎勵



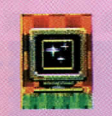
1 UP
獎勵SONIC一隻，不過出現機會很少



HIGH SPEED
SONIC速度大幅增加，但要小心失去控制



無敵
特別BGM響起後，約20秒左右無敵狀態



BARRIER
圓形防護罩，可抵受1回攻擊

SONIC 特別操控

雙重跳躍攻擊　跳躍中按「A、B、C」任何一擊，可反彈開敵人子彈攻擊

特別攻擊　擁有 BARRIER 時，跳躍中按「A、B、C」任何一擊



■設計獨特的版圖



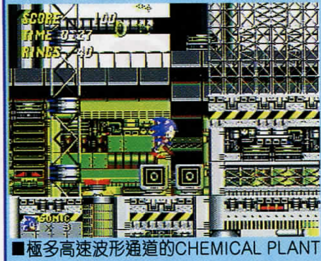
■令人難忘的GREEN HILL ZONE



■取得50 RINGS就會出現的SPECIAL STAGE

SONIC THE HEDGEHOG 2

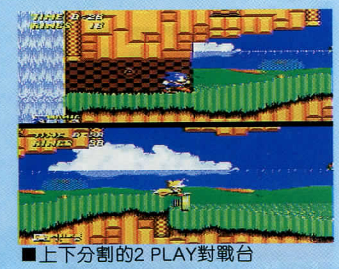
承接《SONIC 1》繼往開來之作，於92年11月21日正式推出《SONIC 2》。今次新添了SONIC的好拍擋TAILS，可同時兩人協力過關。另外，亦加入了上下分割的2 PLAY對戰模式，令遊戲變得更有聲有色，成為一時的話題作品。



■極多高速波形通道的CHEMICAL PLANT

TIME ATTACK (2 PLAY)

在TIME ATTACK模式中，畫面會分割上下兩半，成為2 PLAY對戰台。遊戲規則很簡單，只要在限時內鬥快完成賽程，三回合內總合計算，分數最高者為勝。



■上下分割的2 PLAY對戰台

SPECIAL STAGE (2 PLAY)

遊戲規則純粹鬥RING多，可任意拾取在弧形跑道內滿佈的RING。但要留心隨時出現的障礙物，不慎碰到的話可會將取得的RING盡歸於無，BE CAREFUL。



■弧形跑道GO GO GO！



TAILS 操控方法

空中飛行　跳躍中不停按「A、B、C」任何一擊

尾巴攻擊　跳躍中按「A、B、C」任何一擊

SONIC THE HEDGEHOG 3

KNUCKLES 操控方法

滑空攻擊　跳躍中緊按「A、B、C」任何一擊不放，可於空中滑翔（以「←／→」控制方向，滑翔中可攻擊敵人），放開「A、B、C」可隨時著地

爬牆　滑空中碰到牆壁會自行爬上，以「↑／↓」控制方向，按「A、B、C」就可跳下來

MEGA DRIVE於94年5月27日推出的第三作，KNUCKLES首度登場，雖只為故事角色（COMPETITION才可使用），但十分受GAME迷歡迎。改良了的BARRIER各有不同特性，抗火、防電、氧氣泡、雙重回轉等，一切都變得更多元化了。



■高低差極大是MARBLE GARDEN的特式

COMPETITION (2 PLAY)

與《SONIC 2》TIME ATTACK同樣以上下分割為兩部份對戰，可使用SONIC、TAILS及KNUCKLES作賽，以鬥快完成特定的小型賽道，5 TURN為勝。



■在COMPETITION中以最快速度完成5 TURN！

SPECIAL STAGE (2 PLAY)

在球體上四處走動的遊戲，以成功經過所有藍色球及取走全部RINGS為目標，碰到「星星球」會反彈，紅色球就即時結束。留意每次轉彎都會作出90度移動，所以反應要快。



■齊齊轉完又再轉……

SONIC WORLD

ART GALLERY

在ART GALLERY內珍藏了不少在SONIC月曆及商品上所用的原畫，每張都繪得非常精緻。全畫廊可以分為三部份，分別為SONIC、SONIC & TAILS及SONIC & FRIENDS，總數為42幅，可算是SONIC的「生活照片」。


■MERRY CHRISTMAS！



■SONIC & TAILS之太空漫遊？！

HALL OF FAME

是一個「SONIC」歷年來的大事記，由日版《SONIC 1》到美版及歐洲版相繼推出，各項EVENT及NEWS都一一盡錄。7年來歷史一次過大公開，圖文並茂，除了有各「SONIC」遊戲畫面外，還有各種宣傳品展示，的確夠詳盡。





■「SONIC」都有參賽J-LEAGUE？

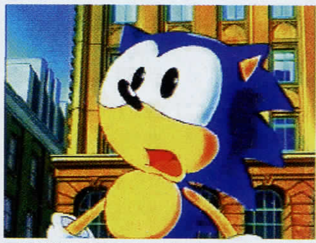


■於「情人節」推出的SCREEN SAVER

MOVIE THEATER

這裡收錄了不少SONIC的動畫片段，包括《SONIC CD》的OPENING & ENDING、試驗作「SONIC THE ANIMATION」、OVA預告篇、初公開之CG映像，還有一系列的「SONIC」電視宣傳廣告，簡直令各位GAME迷眼界大開。




■電腦動畫及CELL ANIMATION合成作品



■日本的SONIC廣告，你見過未？

MUSIC SHOP

可稱為最齊全的「SONIC」音樂寶庫。裡面收錄了由《SONIC 1》至最新作《SONIC JAM》的BACKGROUND MUSIC及各項SOUND EFFECT。現在就可隨時選擇到自己喜愛的遊戲音樂來聽，不須再用「SOUND TEST」秘技了。





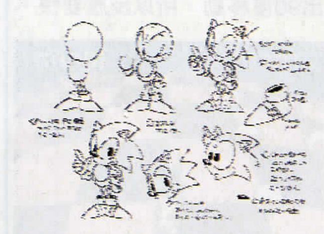
■全部「SONIC」遊戲音樂任你揀！



CHARACTER HOUSE

CHARACTER HOUSE是收藏了所有《SONIC》系列角色設定的資料庫。分為兩個入口，一邊是「SONIC」招牌，裡面有齊所有SONIC & FRIENDS設定。另一邊是「EGGMAN」招牌，62款敵人角色設定完全收錄，鉅細無遺。




■SONIC的設定資料



■還有其他小動物FRIENDS

GIFT！

試試將《SONIC JAM》放進電腦去看看，會發現有四款精美的SONIC圖畫（bmp檔案），可用來作WALLPAPER使用。另外還有好些「tif」檔案，內容全部是《SONIC》系列的說明書，各位不妨研究一下。







STOPWATCH

其實「SONIC WORLD」不但是個雲集全部《SONIC》資料的集中地，當中亦有遊戲要素在內的，而秘密就在那紅白色的STOPWATCH上。只需每次跳上STOPWATCH，畫面就會顯示需要完成的條件，一離開就會顯示START開始計時。只需在限時內完成並回到STOPWATCH，成功的話就會顯示下一項條件，如此類推。最後……



■START字樣出現，開始出發

■完成所示條件後，回到STOPWATCH，FINISH字樣出現

條件 1.～

1分鐘內取得20 RINGS

非常容易，在「HALL OF FAME」及橋附近會有大量RINGS分佈。



RINGS

條件 2.～

1分鐘內取得3 RED POINTS

在「CHARACTER HOUSE」、「MOVIE THEATER」及「STOPWATCH」附近會找到。



TOUCH MILES

條件 3.～

1分鐘內取得50 RINGS

在橋上及兩邊的山丘會有一定數量的RINGS，可隨意去取，但要留意時間。



BLUE POINT

條件 4.～

1分30秒內與MILES接觸

只需在「STOPWATCH」等侯，1分30秒內TAILS一定會到，跟著牠的影子跳上去就行。



BALLOON

條件 5.～

1分30秒內取得5 BLUE POINTS

完成以上4項條件後，BLUE POINTS才會出現。在橋底是有一隱閉BLUE POINTS，要注意。

條件 6.～

2分鐘內取得7 SECRET CARDS

SECRET CARDS分佈極為四散，位置要自行確認。下一部份會有詳細介紹。

條件 7.～

2分鐘內弄破3 BALLOONS

單憑跳躍只可弄破在山丘上的一個，其餘兩個要跳上樹頂及借助TAILS才可達到了。

條件 8.～

2分30秒內取得100 RINGS

要將整個「SONIC WORLD」的RINGS全數取走，記住要取山丘上的浮島的RINGS，數目少但非常重要。

P.S：完成所有條件後，再進入「SONIC WORLD」時，按「X」會有另一觀賞視點出現。

7 SECRET CARDS

所有SECRET CARDS位置非常分散。有一張在河邊、兩張在建築物背後、另有兩張於河底、還有兩張在浮島上。而在每一張CARD上，按「A、B、C」都會有寫了不同CODE NO.的畫面，內容是以往《SONIC》各集之秘技。現節錄如下：



水底・・・



CODE-1

《SONIC 1》選關 & 音樂選擇

【標題畫面】

↑、↓、↓、↓、←、→

緊按「A」再按「START」

CODE-2

《SONIC 1》無敵 & EDIT

【標題畫面】

↑、C、↓、C、↓、C、↓、C、←、C、→

緊按「A」再按「START」

（繼續按「A」不放，直至進入遊戲為止，SONIC就會無敵）

【遊戲中】

「B」：EDIT MODE　ON／OFF

「A」：角色轉換

「C」：畫面配置

CODE-3

《SONIC 1》SLOW MOTION & 逐格移動

【標題畫面】

C、C、↑、↓、↓、↓、←、→、START

【遊戲中】

按START暫停

「A」：RESET

緊按「B」：SLOW MOTION

「C」：逐格移動

CODE-4

《SONIC 2》選關

【OPTION畫面】

在SOUND TEST選聽19、65、09、17後，按「START」

【標題畫面】

選擇1 PLAYER，緊按「A」再按「START」

【遊戲中】

按START暫停

「A」：RESET

緊按「B」：SLOW MOTION

「C」：逐格移動

CODE-5

《SONIC 2》EDIT MODE

【CODE-4遊戲選關畫面】

在SOUND TEST選聽01、09、09、02、01、01、02、04，選關後，緊按「A」再按「START」

【遊戲中】

「B」：EDIT MODE　ON／OFF

「A」：角色轉換

「C」：畫面配置

CODE-6

《SONIC 2》SUPER SONIC

【CODE-4遊戲選關畫面】

在SOUND TEST選聽04、01、02、06，選關後，緊按「A」再按「START」

取得50 RINGS時JUMP就O.K.

CODE-7

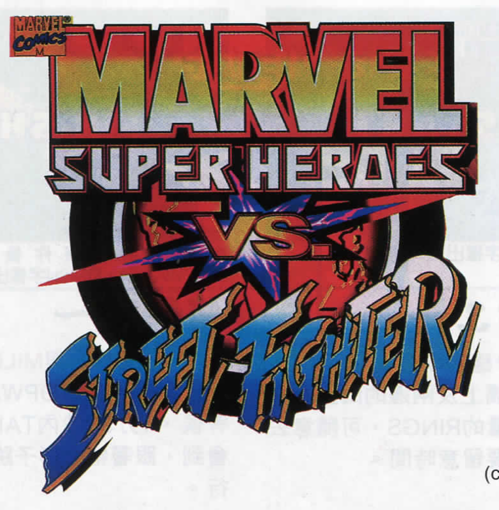
《SONIC 2》CONTINUE 14次

【OPTION畫面】

在SOUND TEST選聽01、01、02、04後，到PLAYER SELECT按「START」

ENDING 等待你……





MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER

又見我們偉大的「隱藏波士」

FIG	製造商：CAPCOM　機種：街機
2P	推出日期：7月
	AD

MARVEL英雄與街頭霸王們又再次相約大打出手了！今集X-MEN只派出兩名精英，加上MARVEL COMIC中的各路英雄，不明不白地打生打死。你有沒有興趣參加這場大戰呢？

點解街霸多個人？

說來有點可惜，由於日本方面的版權問題，新設計的攪笑角色「憲磨呂」將不能在日本以外出場……而海外版中「憲磨呂」的選人位置就變了LOGO字。那麼會有其他隱藏角色可以使用嗎？


■ OH！冇「憲磨呂」玩了！

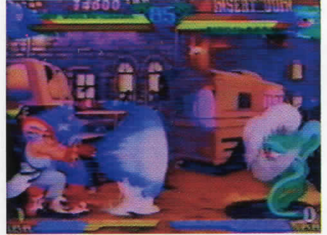


AIR COMBO

先以全角色的共通「A.C開始指令」：小拳＋小腳，把對手打至半空，再連續以各種攻擊追打對手。過程中的招式可以自由發揮，比用超必有更大的滿足感。

VARIABLE ASSIST

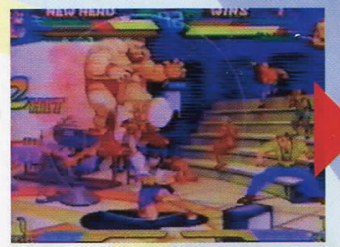
今作新增的同伴援助攻擊，不需使用能源。共通指令是：中拳＋中腳。與換人不同的是，同伴會出來打出一招必殺技後回去，而同伴使用的VARIABLE ASSIST好像是有招選的，至於詳細方法就還未清楚。

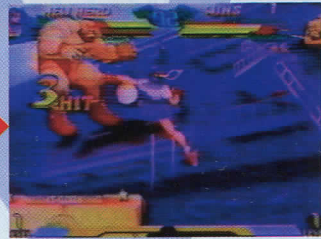

■ RYU使出波動拳「幫拖」

VARIABLE ATTACK

即是交換同伴時的攻擊，共通指令是：大拳＋大腳。但為免像上集一樣用換人屈人，今集的硬直時間較長，例如「美國隊長」的大字型未打先勝姿勢，隨時可能被對手看準後用超必反擊！


■ 今集的硬直時間很長，小心！




■ SAKURA的AIR COMBO

HYPER COMBO

即是今集的超必殺技，各人物也擁有1至3種精彩絕倫的HYPER COMBO。除了「放波」型攻擊外，更會有大量的突進技、亂舞技和投技。承接《MARVEL系列》的漫畫化誇張手法，今集超必一樣會十分華麗。



■ 印度佬用超必殺技

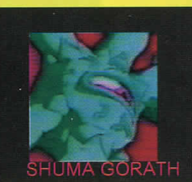

WOLVERINE


SPIDER MAN

CYCLOPS


CAPTAIN AMERICA


HULK


SHUMA GORATH


BLACKHEART


OMEGA RED



VARIABLE COMBINATION

共通指令↓↘→＋大拳＋大腳，要使用2行能量的組合必殺技「VARIABLE COMBINATION」。威力十分強，可惜一但失手時便會白白浪費大量能量。而相信今集由不同人物配合使用的組合必殺技一定會有更多配搭。



■RYU配合SPIDER MAN使出的組合必殺技「CRAWLER波動拳」



■RYU配合CAPTAIN AMERICA使出的組合必殺技「STAR波動拳」



■ SAKURA配合HULK使出的組合必殺技會甚麼樣？

新招出籠

所謂「各路戰士日日精進，必殺新招集集不同」，今集的人物必殺技有舊招加強的，也有全新設計的，亦跟隨《MARVEL系列》而變得較巨大化或改為對空技。點講都無用，看看現有的圖片吧！

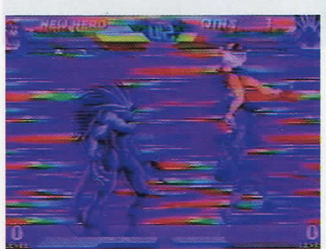




■ KEN的新超必，是疾風迅雷腳嗎？



■DAN：送給你！簽名版



■SAKURA：對空波動拳




■HULK：成塊石頭過去！



■OMEGA RED的新超必，屬於指令投類

真・係四圍都有豪鬼

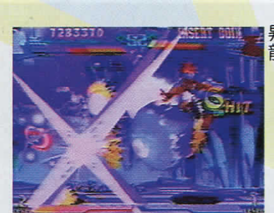


■ 計我話他應該是照豪鬼能力仿製的機械人

唔！又係CAPCOM格鬥遊戲的完全勁揪「例牌菜」豪鬼。除了普通版外，今次他還會以改造人形象出場！新加入的「直線鐵甲飛拳」可以導向追打，而且打中會着火。「斜上鐵甲飛拳」令他的制空力大大強化。電腦最喜歡在豪波動拳後駁上一個判定較高的「直線鐵甲飛拳」。天魔空刃腳十分快速，方便駁招。等他用豪昇龍落地好像是唯一的反擊機會。他的超必天魔豪斬空數目眾多（因為他有六隻手）。滅殺豪昇龍還算普通，但要小心他的瞬獄殺比以前快了很多。



■全能無敵嘅天魔豪斬空

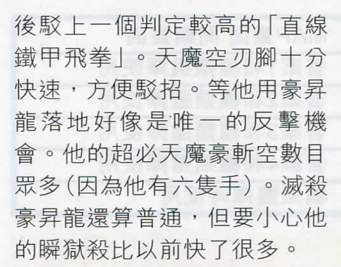


■絕對超強嘅滅殺豪昇龍

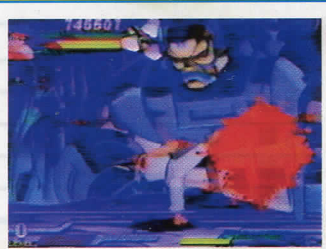


■制霸天下嘅瞬獄殺

中波士啟示者



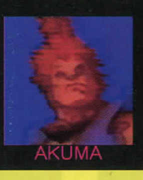
■很久不見了！近來沒有練功吧？難怪被貶為中波士啦！





■死得十分招人妒忌


RYU

KEN

AKUMA

SAKURA

DAN

CHUN-LI

ZANGIEF

DHALSIM

BISON

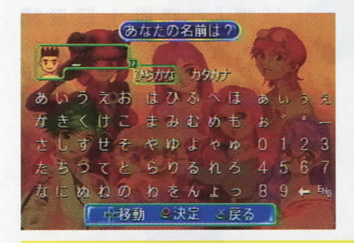






ETC	製造商：CAPCOM	價格：5800日圓
2P / MEM	記憶：1-BLOCK	SEGA SATURN/ PlayStation

去年CAPCOM在業務用街機上推出的新類型戀愛問答遊戲——《虹色町之奇蹟》得到外間不俗的評價，可惜礙於言語的關係，此遊戲在香港並不普及，幸好現在終於移植兩部次世代遊戲機上，大家可以安坐家中享受此遊戲的樂趣。





操作方法

START	PAUSE
任可掣	使輪盤停頓
×掣	離開SAVE畫面

A-TYPE 操作方法～ARCADE VERSION

十字鍵　命名畫面、GAME MODE和OPTION中作選擇與設定變更之使用

	MAP畫面	問題畫面
□掣	路線左選擇	答案1和種類選擇使用
×掣	—	答案2和種類選擇使用
△掣	路線右選擇	答案3和種類選擇使用
○掣	決定	答案4和種類選擇使用
R1掣/ R2掣	—	種類選擇時使用

B-TYPE 操作方法～CONSUMER VERION

十字鍵　MAP畫面和種類選擇時游標的移動，問題畫面中選擇答案

	MAP畫面	問題畫面
□掣	—	決定
×掣	—	決定
△掣	—	決定
○掣	決定	決定
R1掣/ R2掣	決定	決定

C-TYPE 操作方法～ARCADE + CONSUMER VERSION

十字鍵　MAP畫面和種類選擇時游標的移動使用

	MAP畫面	問題畫面
□掣	—	答案1的選擇
×掣	—	答案2的選擇
△掣	—	答案3的選擇
○掣	決定	答案4的選擇

STORY

在流星掠過的一晚

一顆、二顆、三顆……、七顆，呀～～啪！

原來剛才所見的流星其實是剛巧飛過的妖精，到處尋找能夠拯救世界的救世主。

因為能夠封印魔王的七色水晶，因魔王的復活而分成七份，與這個鎮裏的七名少女同化了。然而水晶已和她們的心靈融為一體，若要再次封印魔王，就必順要在魔王未完全復活之時集齊七色水晶方才可以拯救到這個世界。

為了阻止魔王的復活，加油呀！











QUIZ畫面

1) 問題標準
2) 問題類型
3) LIFE CARD
4) 正解率
5) TIME
6) 答案選擇
7) 問題
8) 主角樣貌
9) 得分



LIFE CARD的種類

LIFE CARD是幫助玩者增加各種能力的道具，其能力是視乎玩者在問答當中所使用的時間之多少而彌定。


■得分兩倍


■答案提示


■2選擇


■3選擇


■NORMAL CARD

■類型選擇


■二次機會



■攻擊力UP


■好感度UPS


■SLOW TIME

LINZ（リッツ）

阻止主角前進，使魔王能夠得以復活的魔王手下，而且更使用各種方法，妨礙主角與眾人的感情，究竟她的居心何在呢？



CHARLOTTE（シャーロット）

獨自居住於虹色町的豪華府邸內之少女（照顧工作由機械人付責），與擁有家庭溫暖的玩者之性格完全截然不同，因此成為主角教育的對像。



妖精PIXY

被稱「地球之為」的女子，由天界來的使者，指示玩者阻止魔王復活，是玩者的強力支柱，熱心於地球未來的事。





人物介紹

森次 惠（めぐみ）

主角最初在虹色町相遇的女子，因錬咀之事而認識，從而發現一直所找尋的人就是她——森次惠。



滕倉桃子

校服和眼鏡就是她的標記，對主角採取積極的進攻（攻擊？），雖然性格開朗，但也有時會表現其寂寞優鬱的一




潮崎久美子

泳術一流，並不喜歡説話的運動少女，連主角亦被其漂亮的眼睛深深吸引着，因而加入水泳班，對其展開進攻。



想鐘 崎（サキ）

地球防衛軍裏最年青有為的國際公務員少女，在怪獸最初出沒於虹色町之時，她兼負起守護的工作，因而認識到主角，是一名熱愛天像的少女。



（田）良繪美

只會追擊偶像和奇怪現像的記者，對於惠和主角的事表現得窮追不捨，從主角與她的相處之間，明白到繪美是一位不折不扣的麻煩製造者。



小鳩真由美

主角所就讀的虹色中央高校裏的美人教師，偶然之下成為主角的擔任老師，因而成為主角進攻的對像，外表是位值得信賴的普通女教師，但其真正身份是……







一擊逆轉、弱點 SYSTEM

此乃《FIGHTER'S HISTORY》這個遊戲系列的遊戲特色之一，將過往格鬥遊戲受連續攻擊而暈眩的系統改良，變成每位角色都擁有其獨特的致命弱點，只要被擊中三次便會氣絕暈眩，令遊戲的刺激性倍增。


■發光的部份便是對手的致命弱點


■氣絕時間的長短是在於弱點被攻擊的強弱

FIG	製造商：SEGA	發售日：發售中（7月4日）
2P	價格：普通版5800日圓／連擴張RAM帶版7800日圓	容量：CD-ROM
	PlayStation	

《FIGHTER'S HISTORY》的歷史

DATA EAST的格鬥名作《FIGHTER'S HISTORY》，自93年推出第一集後，除了得到不俗的評價外，亦曾被CAPCOM控告抄襲其下作品《STREET FIGHTER》，一時間成為外界的注目之作。

翌年，DATA EAST加入SNK後，初次使用MVS機版製作遊戲，此子便是其名作續編——《FIGHTER'S HISTORY DYNAMITE》。可惜，沒有了強大的負面宣傳後，遊戲並未受到注視，但不容置疑的是其遊戲性比起現很多格鬥遊戲還要出色。



而《FIGHTER'S HISTORY》亦曾經移植至舊世代的SFC上，分別是《FIGHTER'S HISTORY》和《FIGHTER'S HISTORY溝口危機一髮》，前者是移植自街機，後者則是《～DYNAMITE》的改良版，更加入四打模式，不過仍彌補不了遊戲有所刪減的缺陷，並未能使玩者完全體會遊戲的獨特之處。

然而到了次世代機種推出之後，SEGA再次把《～DYNAMITE》移植至SATURN之上，大家終於可以享受完全移植的遊戲效果。



人物出招表

RAY MCDOGALL



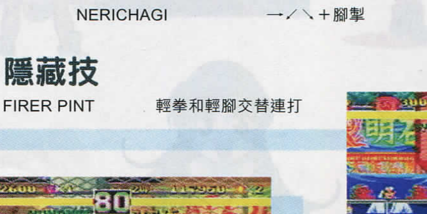
隱藏技

招式	指令
THUNDER DYNAMITE TACKLE	←儲→→＋拳掣

必殺技

招式	指令
DYNAMITE TACKLE	→→＋拳掣
BIG TORNADE	↓↘→＋拳掣
WHEEL KICK	↓↙←＋腳掣
空中 WHEEL KICK	空中時↓↙←＋腳掣

柳英美



必殺技

招式	指令
三角跳	跳往牆壁後拉相反方向＋任可掣
AURA SMASH	空中時↓↘→＋拳掣
NERICHAGI	→↙↘＋腳掣

隱藏技

招式	指令
FIRER PINT	輕拳和輕腳交替連打


■隱技FIRER PINT

ZAZIE MUHABA



隱藏技

招式	指令
DECI 踵	↑↓＋腳掣

必殺技

招式	指令
BALKAN HOOK	拳掣連打
STEP BACK	→←＋腳掣
DUCKING	→→＋腳掣
HELL FIRE	↓↙←＋拳掣


■隱技DECI踵

劉飛鈴



隱藏技

滑空八鶴雙飛拳　↓儲↙↘↗＋拳掣
踵落腳　跳躍至頂點時↓＋重腳

必殺技

螳螂斬　↓↘→＋拳掣
空中螳螂斬　空中時←↙↓＋拳掣
白鶴雙飛拳　↓儲↑＋拳掣





■避無可避——滑空八鶴雙飛拳

JEAN PIERRE

必殺技

SLIDING　↘＋腳掣
NEEDLE SHOWER　拳掣連打
BAR ROSE　←儲→＋拳掣
FLIC FLAC　↓儲↑＋腳掣

隱藏技

RON DART　→儲↓↙←＋腳掣





■二段隱技——RON DART

溝口誠

必殺技

空中連續蹴　↓↘→＋腳掣連打（可連續輸入）
虎流碎　←↙↓＋拳掣
TIGER BAZOOKA　↓↘→＋拳掣

隱藏技

SPECIAL TIGER BAZOOKA
↓↘→＋所有拳腳同按
通天碎　←↙↓＋所有拳腳同按

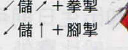


■近身最大攻擊——通天碎









■對地最大攻擊——SPECIAL TIGER BAZOOKA

CLOWN

必殺技

PICK-A-CARD　←儲→＋拳掣
SPIN ATTACK　↙儲→＋腳掣
HEAD STUMP　↙儲↗＋拳掣
SPIN DROP　↙儲↑＋腳掣



嘉納亮子







■冒着生命危險所使出的一擊！——超山嵐



■空中追打技專用——肩車

隱藏技

肩車　近敵時→↗↑↖←＋拳掣
對空手刃　↓＋重拳
縦四方固　巴投（近敵時↘重拳）中↓↓＋拳掣

必殺技

前轉受身　←儲→＋腳掣
一本背負投　一個身位內→↘↓↙←＋拳掣
空中一本背負投　空中近敵時→↘↓↙←＋拳掣
超山嵐　近敵時→↘↓↙←＋拳掣

SAMCHAY TOMYAMKUN

必殺技

POP SOK KAU　拳掣＋腳掣
MATTRON DUSALOP　↓↘→＋拳掣
TI KAU KOON　↓↘→＋腳掣
TI KAU LOI　→↙↘＋腳掣



MATLOK JADE

必殺技

DANCING HEAD PRESS　空中時↓＋腳掣
SPINNING WAVE　←儲→＋拳掣
OVERHEAD KICK　←儲→＋腳掣
LOAD HARRICANE　↓儲↑＋腳掣

隱藏技

LOOP HURRICANE　↓儲↑＋輕腳重腳



■來去自如的隱技——LOOP HURRICANE

李典德

必殺技

絕招步法　↓↘→＋拳掣
頂心肘　絕招步法中→→＋輕拳
鐵山靠　絕招步法中→→＋重拳
穿弓腿　↓↘→＋腳掣

隱藏技

超絕招步法　↓↘→←＋拳掣
猛虎硬爬山　←→↙↘＋輕拳重拳



■奧義六段——猛虎硬爬山



MARSTORIUS

必殺技

DASH RALIATTE　←儲→＋拳掣
KNEEL KICK　←儲→＋腳掣
MOONSALT PRESS　↓儲↑＋拳掣
DOUBLE GERMAN　近敵時→↘↓↙←＋拳掣

隱藏技

DRILL POWER SLAM　近敵時→↗↑↖←＋拳掣
FLYING KNEE DROP　↓儲↑＋腳掣







■細路！你走唔甩啦～～（DRILL POWER SLAM）

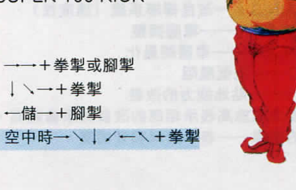
KALNOV



■連擊突進技——SUPER 100 KICK

必殺技

FIRE BREATH　→→＋拳掣或腳掣
FIRE BALL　↓↘→＋拳掣
SUPER 100 KICK　←儲→＋腳掣
BALOON ATTACK　空中時→↘↓↙←↖＋拳掣





ZERO FOUR CHAMP DOOZY-J

「ZERO 4」，一種賽程只有1/4英哩(約400公尺)的短距離速度競賽。勝負就取決於技術人員事前的調整和車手轉檔的技巧。而《ZERO FOUR CHAMP DOOZY-J》就是以成為世界第一的車手為目標的遊戲。

RAC　製造商：MEDIA RINGS CORPORATION　價格：6800日圓
容量：CD-ROM　記憶：3 BLOCK
MEM
SEGA SATURN/ PlayStation

遊戲簡介

STORY MODE

以成為「ZERO 4」世界第一車手為目標的故事模式。主角的名字和出生日期可自由更改，除了一般比賽外，還有其他用以賺取金錢的迷你遊戲，而汽車的性能可透過技師的調整或購入零件來強化。

RESTART

用以讀出遊戲資料的一個項目，但要注意的是記錄最多只能貯存三個。如果想繼續之前的遊戲，只需在選擇需要的記憶檔案後，按○鈕決定，跟着便會自動從上次記錄的地方再開始遊戲，可説十分方便。

OPTIONS

游標的移動速度，文字訊息的表示速度都可在此項中更改，利用十字鍵上下選擇項目，左右選擇速度。而「CAR VIEWER」一項可觀賞遊戲中出現的汽車，利用方向鍵左右選擇汽車，上下更改顏色。

MINI GAME

完成故事模式之後才有的「OMAKE」贈品選項。在故事模式中出現的迷你遊戲可在此再玩一次。



VS RACE

對戰模式

對電腦(VS COM)，車和零件可自由更換，勝利後汽車性能會自動獲得強化。路面狀況是DRY(乾地)。

對2P，汽車可自由選擇，在故事模式中已改裝的車也可以使用。除了DRY的賽道外也能使用其它賽道。

TIME／SPEED ATTACK，2人專用模式，可以選擇ZERO 4(0—400m)，ZER0 2(0—200m)，ZERO 1000(0—1000m)

操作方法

按鈕	手動波箱	半自動波箱	AIR SHIFTER
方向鍵↑	波棍向上移動	上波	1波
方向鍵←	波棍向左移動	沒有用	2波
方向鍵↓	波棍向下移動	落波	3波
方向鍵→	波棍向右移動	沒有用	4波
○	油門	油門	油門
×	剎車	剎車	剎車
△	離合器	離合器	離合器
□	沒有用	沒有用	沒有用
L1	左指揮燈	左指揮燈	5波
L2	右指揮燈	右指揮燈	6波

畫面介紹

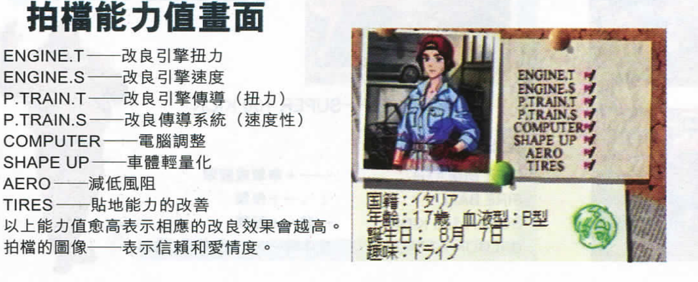
基本畫面指令

1. 都市間的移動
2. 看電視
3. 拍檔的能力值
4. 和拍檔（技師）説話
5. 現在擁有的車輛資料
6. 電話，用來和賽車場聯絡及登記參賽
7. 和拍檔約會／送禮物
8. 系統：SAVE／LOAD及OPTIONS
9. 日程表



拍檔能力值畫面

ENGINE.T——改良引擎扭力
ENGINE.S——改良引擎速度
P.TRAIN.T——改良引擎傳導（扭力）
P.TRAIN.S——改良引擎傳導系統（速度性）
COMPUTER——電腦調整
SHAPE UP——車體輕量化
AERO——減低風阻
TIRES——貼地能力的改善
以上能力值愈高表示相應的改良效果會越高。
拍檔的圖像——表示信賴和愛情度。



日程表畫面

主角ICON


探索：指定地方移動。

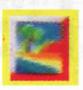

兼職工作(一星期)：在使用「探索」指令找出兼職地方後才有效。

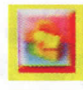

兼職工作(一天)：在使用「探索」指令找出兼職地方後才有效。


試車：進行試車(沒有收入)


非法賽車：和其它對手打賭，勝出可獲兩倍賭金。

拍檔的ICON


椰子樹：空閒


手袋：和主角同行


ZZZ：休息

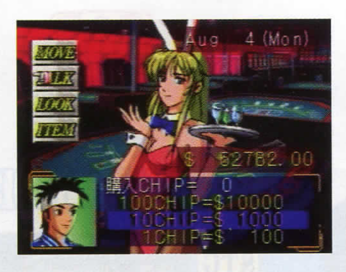

緊身衣(?)：訓練


士巴拿：汽車整備和改裝


FREE：自由行動(視主角的行動而改變)

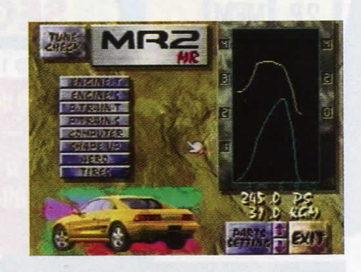


AVG畫面



MOVE：往其它地方移動，返回旅館
TALK：和見到的人説話
LOOK：視察附近環境
ITEM：確認現在擁有的ITEM數量和種類

故事模式的整備畫面



拍檔（女主角）是除了改裝店以外唯一能為你改裝的人。在這整備畫面中用方向鍵選擇要改裝的項目，然後按決定便可進行改良。但若拍檔該項能力值低的話改裝便要數日之久，可能一次的改造不足以完成改裝工作。

對戰時的調整和改造



對電腦（VS COM）

勝利後會自動進行改造，不能自行調整，但可自由裝上或拆下配件。

TIME／SPEED ATTACK

只能使用故事模式的記憶檔案中的車輛。配件的裝拆只限於可以使用的範圍內的（曾購入或擁有）。調整和強化程度和故事模式中的資料相同，不能再行改造。

對2P（VS 2P）

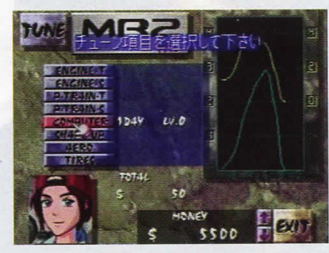
1.自由選擇車輛的情況
全部的調整和配件的裝拆都可自由進行。

2.使用故事模式中的車輛
狀況和故事模式中相同，配件的裝拆只限於可以使用的範圍內的（曾購入或擁有）。而調整則不能進行。

配件的裝拆

用游標在配件圖案上移動便會顯示出可以裝備的配件種類。在這時按下決定便會顯示出這類別的零件，再按一次便會顯示出裝上後的數值變化，最後決定後便會正式裝上，若按取消則會回復原來狀態。在畫面左方的繪圖會表示出總合性能。

改裝項目



ENGINE.T

重視引擎扭力的改造。在低轉數時的速度極限能獲得提升，開始時的加速力會較高。

ENGINE.S

重視引擎速度的改造。在高轉數的速度會增加。後半時加速力會較高。

P.TRAIN.T

將動力傳導系統以提升扭力為重點進行改造。在低轉數時的速度增加得較快。

P.TRAIN.S

將動力傳導系統以提升速度為重點進行改造。在高轉數時的加速度會增加。

COMPUTER

調整電腦系統，為了解除速度限制，應優先改造至LV 2。否則車速是無法超越180km/h的！

SHAPE UP

車體的輕量化改良。引擎和動力能作更有效的運用。

AERO

減低風阻系數，使行車時的穩定性增加。

TIRES

增強貼地能力，減低空轉的情況。

配件種類



LINELOCK
在起步時能使輪軚得到熱身，從而使貼地力增加。



LSD
裝上後能使左右車輪的轉數取得平衡，令直進性和貼地能力增強。



冷卻器
利用空冷效果防止過熱，若不裝上此配件是不能發揮渦輪增壓的效果的。



渦輪增壓
令引擎的速度和加速度提升。



車軚
因應不同路面使用。配合路面便可發揮出優良的貼地性能和加速度。



波箱
改變轉波時的操作，半自動波箱只需以上下來操作，是最易使用的配件。



火咀
提高引擎效率，RX—7有專用的零件。



離合器
能改善動力的傳送和轉波時的反應速度。



排氣喉
大型的排氣喉能改善引擎的效率。



懸掛系統
令車體穩定，對速度有多少影響。

MINI GAME 迷你遊戲



《ZERO 4》最大特色就是賽事以外的迷你遊戲，這次除了老虎機和廿一點之外，還有很多意想不到的小遊戲！而最出名的「RPG」這次更大幅強化，大約佔了本篇三份之一的份量，還有接近十五人登場和獨立ENDING！

迷你遊戲操作

RPG
方向鍵：游標的移動，人物的移動，指令選擇。
○鍵：決定
×鍵：取消視窗的開關

漁夫（打魚）
方向鍵：射角調整
○鍵：投出魚槍

LONG SHOT
方向鍵：射角調整
其它鍵：按一次決定力度（左上角），再按一次投出

倉庫方塊
方向鍵：選擇和移動貨物
○鍵：拿起和放下貨物
×鍵：取消

臂力比拼（拗手瓜）
用力：方向鍵左右連按
○＋□鍵連按
L1＋L2連按
R1＋R2連按

廿一點
○：要牌，決定
×：取消

老虎機
○：入錢
×：取消
方向鍵下：拉下搖桿

KINO
方向鍵：輸入數字
○：決定
×：取消



沙羅曼蛇

DELUXE PACK PLUS

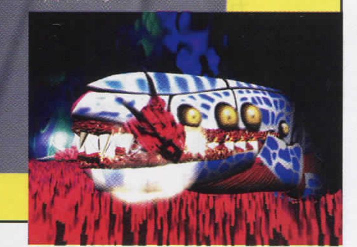



STG　製造商：KONAMI　發售日期：6月17日
售價：5800日圓
2P　MEM　SEGA SATURN

究竟甚麼才算是「經典遊戲」呢？相信這個問題的答案非常不一致，不過有一點是可以肯定的，便是能被稱為「經典」的遊戲，一定是無人不識的，而且都是對以後的遊戲有莫大影響的，《沙羅曼蛇》便是一個好例子了。

【遊戲之外】

在第50期的《遊戲誌》之中，已為大家介紹過這遊戲的期本了，所以在現不再重復了，反而，現在為大帶上在《沙羅曼蛇》上另外一點東西，那便是這遊戲的同名動畫了，這套動畫共分為三集，基本上故事是照遊戲的設定而製作，所以不論是戰機的設定和怪物的設計也會令有玩過這遊戲的玩者非常有親切感，再加上「美樹本晴彥」先生的人物設計，相信這樣的配答，不論是遊戲玩家又或是動畫迷也一定會喜歡的。





■沙羅曼蛇的TITLE畫面。



■打倒橙色的敵人便有道具出現。



■這便是最出名的「肉牆」了。



■「縱向」射擊並非易玩的。

《沙羅曼蛇 SALAMANDER 1986年》

《沙羅曼蛇》——可以說是KONAMI最為玩家們熟悉的射擊遊戲，而且一直以來，以《沙羅曼蛇》為藍本而製作的射擊遊戲可謂多不勝數，所以，《沙羅曼蛇》亦可以稱得上是遊戲機壇上的一個「經典」遊戲。

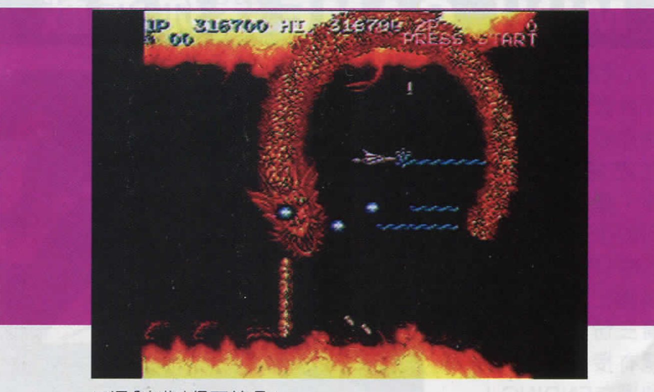
在《沙羅曼蛇》之中，玩者是要在「縱」、「橫」兩種不同的畫面之上進行遊戲的，而且在這《沙羅曼蛇》之上，玩者最要小心並不是甚麼彈；甚麼攻擊，而是那些會增值和移動的「牆」，這亦可以說是遊戲的最大特色之一。其次便是其POWER UP了，當玩者成功將「一串」的敵人消滅，又或是將紅色的敵機擊落，便會得到一種POWER UP道具，玩者不用擔心會認不出那是甚麼，因為有旁白為玩者講解的，這亦是遊戲的特色之一。

在《沙羅曼蛇》之中的另一個特色之處便是在第三版出現的「火海」了，因為在第三版之中，玩者是在一個「火的星球」上作戰，除了火鳥般的敵人之外，玩者更要小心由上或下方噴出來的「火圈」，為了可以成功的通過，玩者最好將戰機放在離火三部戰機的位置，然後直線飛行，而且要盡量將戰機維持在比較正中的位置，這樣玩者便可以比較安全的通過這個火海而到達BOSS「火龍」的地點。而對付這「火龍」的方法可謂極之簡單，便是飛到牠的中間，亦即是龍身捲成的圓形的中間部份，這樣便可以輕易將牠消滅。

相信大家最關心的還是KONAMI最出名的秘技——「↑↑↓↓←→←→BA」究竟還有沒有用呢？答案是OK的！不過，玩者在每局遊戲之中只能使用一次而已，所以要小心使用啊！



■第三版中的「火海」。



■這「火龍」很面善呢！



《LIFEFORCE 1987年》

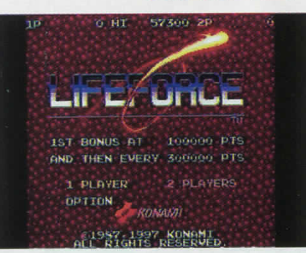
在1987年推出的《LIFEFORCE》和《沙羅曼蛇》同樣是以街機形式推出，不過卻沒有移植到任何的家用機之中，這點是比較可惜的。有很多玩者也認為這隻《LIFEFORCE》和前作《沙羅曼蛇》其實是同一隻遊戲來的，不過，其實兩者是有很多分別的，首先，是其POWER UP系統，在《沙羅曼蛇》之中，是採用朋直接取道具的形式，不過，在《LIFEFORCE》之中則採用了較富彈性的自由選擇方式，就好像日後的「沙鍋曼蛇」那種一樣，這種玩法的處便是讓玩更自由地玩遊戲，可以自由選擇哪一種POWER UP，這樣亦使遊戲更加易玩。

在《LIFEFORCE》之中，雖然大部份的背景和敵人也是和前作非常相似，不過，在畫面的表達上卻有了很大的變化，做到絕對和「LIFEFORCE」這題名切合，所以便會有這樣的「生體」表達方法，在上集中第二版中的浮游殞石在《LIFEFORCE》之中變成了「細胞」，而在背景方面，亦將本來比較單調的變成了充滿「生體」風味的背景，可說是做到貫撤始終。

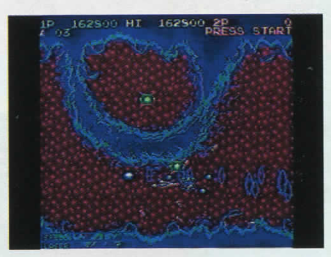
事實上，《LIFEFORCE》的確是和《沙羅曼蛇》非常相似的，所以對於玩家們的不滿，這亦是可以理解的，不過，從另一個角度來看，在使用了「生體化」的表達手法之後，有一些版數又的確是比前作精采得多，最好的例子莫過乎第四版的峽谷了，那種左右被圍，再加上上下層的分別，使這版所產生的空間感特別強烈。

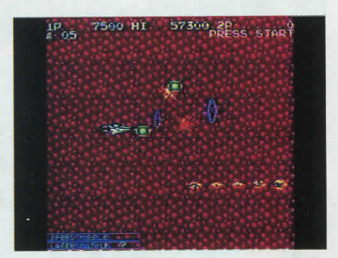
和《沙羅曼蛇》一樣，「↑↑↓↓←→←→BA」亦是可行的秘技，而且一樣是只可以使用一次，玩者要看準時機使用，否則便會……


■第一版的BOSS和前作差不多。



■LIFEFORCE的TITLE畫面。


■紅色的火海變成了「藍色」。


■令人懷念的POWER UP。


■縱向畫面則變得更生體化。


■這個縱向畫面便比上集精采了。

《沙羅曼蛇2 SALAMANDER2 1996年》

10年！足足相隔10年才真正推出《沙羅曼蛇》的第二集，亦由於相距10年才推出第二集的關係，所以新作的質素當然是比較高，而且遊戲亦比較之前兩集更加流暢和仔細，不過，POWER UP方面卻重用了第一集的「直接取道具」的方式，幸而在《沙羅曼蛇 2》中是以英文代號，這樣玩者便不會選錯了。

除了是更加美觀之外，遊戲本身亦有十分多的改動，例如在遊戲之中加入了新的攻擊方法，那便是「OPTION大彈」，這種攻擊是利用玩者本身身上的OPTION來作攻擊，不過，OPTION的攻擊是有限的，在使用一次後，OPTION的能力便會大減，之後再使用的話會變成只能保護自己而不可以用以攻擊敵人；除了攻擊之外，武器方面亦有了新的花款，新的武器除了有「DOUBLE LASER」之外，亦有強化了的RIPPLE LASER——「DOUBLE RIPPLE LASER」。

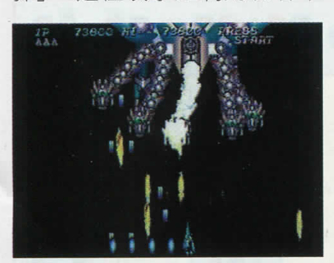
過了十年時間，玩家們的口味變了，所以在《沙羅曼蛇 2》之中，所有敵人也是重新設計的，使玩者有耳目一新的感覺，不過，在《沙羅曼蛇 2》之中，依然是有「縱」、「橫」兩種戰鬥，型式和之前完全沒有分別。雖然型式沒變，不過遊戲的背景製作卻有了極大的改進，在舊作中，背景基本上是全平面的，深度方面根本可以說是沒有，不過在這《沙羅曼蛇 2》之中卻完全不同了，因為利用上多層捲軸的關係，所以使遊戲的深度大大增加，甚至乎有「深不見底」的感覺呢！

在《沙羅曼蛇 2》之中，那「↑↑↓↓←→←→BA」的秘技已再不通用了，幸而這遊戲是無限CONTINUE的呢！



■沙羅曼蛇2的TITLE畫面。


■重回直接取道具的系統。


■敵人全是重新設計的。


■新的攻擊——OPTION大彈。


■充滿深度的畫面使可玩性大增。



■爆機後出現「LOOP 02」(二周目)。



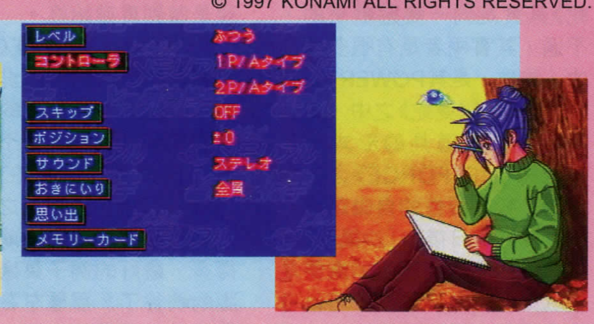
心跳回憶 對戰 砌圖蛋

在各機種上大放異彩的戀愛遊戲《心跳回憶》，其變版PUZ遊戲《～對戰PUZZLE蛋》的續編《～對戰砌圖蛋》，推出街機不久後便移植至家用機PlayStation上，除了遊戲是完全移植外，不論玩法和基本系統亦與前作有很大的出入，再加上重新描繪的人物服式，成為更有趣的新類型遊戲。



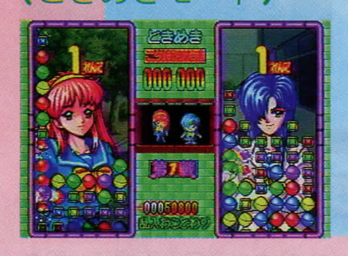
操作方法

十字鍵	游標、翅膀蛋的移動
□掣	閃耀MODE中選擇問題
△掣	閃耀MODE中裏重新開始問題
○掣	取出或放下蛋
×掣	行數上昇
START掣	PAUSE和離開閃耀MODE
SELECT掣	CONTINUE時角色設換



模式介紹

◆心跳MODE(ときめきモード)



一人專用，選擇十一名角色與遊戲中其餘六名角色對戰的原創故事模式。然而，今次不是以「傳說之樹下的告白」為主線故事，改成每位角色都擁有其獨特的故事，只要擊敗每位角色的共通BOSS——伊集院麗，便能觀看有趣的ENDING畫面。



■STORY畫面


■GAME畫面

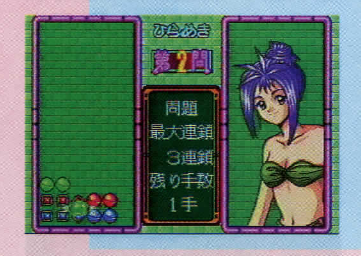
◆光輝MODE(きらめきモード)

沒有任可故事性，能夠選擇和設定遊戲的難度，2P能中途加入，與電腦對戰的模式。此模式最特別之處是每位對戰角色均以泳裝登場，當然最終戰的對手依然是伊集院麗。



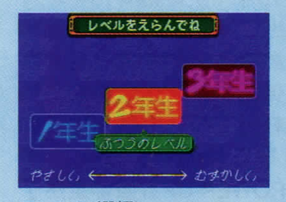
◆閃耀MODE(ひらめきモード)

由電腦提出問題，在有限的環境和條件之內，不限時間，造成指定的連鎖效果。






■雙打模式(ふたりでプレイ)



■LEVEL選擇



■HANDICAP選擇

遊戲玩法

◆蛋的種類



■翅膀蛋

在己方陣地內自由移動，能夠任意取替和運載蛋。



■大蛋

三個同色相連便能消取。

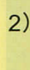


■細蛋

接近消取的大蛋後便能成為大蛋。

◆砌圖的方法

1)

2)


3)


角色介紹



藤崎詩織～傳說之樹下裏的人～

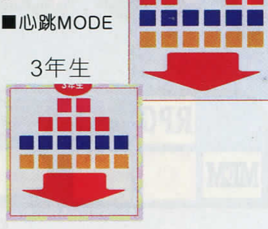
頭腦明晰，運動萬能，光輝高校的超級偶像。

■心跳MODE

■光輝MODE

1、2年生　3年生





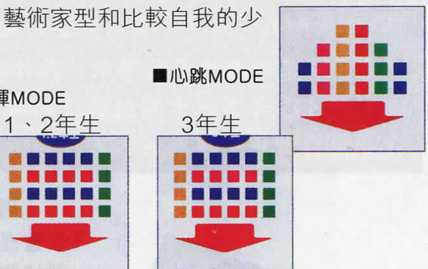
片桐彩子～秋之祭與藝術～

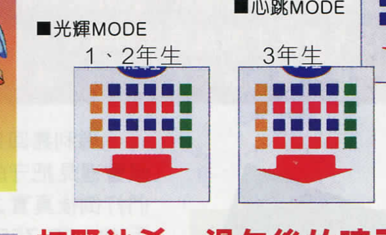
藝術家型和比較自我的少女。

■心跳MODE

■光輝MODE

1、2年生　3年生





虹野沙希～過午後的晴天遠足～



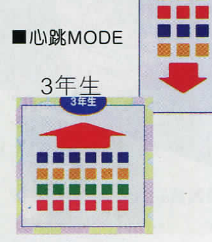
足球部的經理人，樂於助人的少女。

■心跳MODE

■光輝MODE

1、2年生　3年生





古式由加利～若隱若現的夏天泳池～



對於任何事亦處之泰然的社長女兒，是一名典型的乖乖女。

■心跳MODE

■光輝MODE

1、2年生　3年生



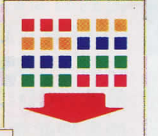


美樹原愛～迷路的小貓～



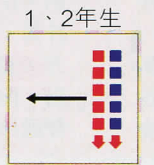
擁有赤面症，喜愛動物和幻想的溫柔少女。

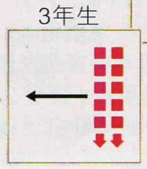
■心跳MODE



■光輝MODE

1、2年生　3年生





清川望～夏天海灘大騷動～



富很強正義的女中豪傑，運動型的少女，超高校級的游泳選手。

■心跳MODE

■光輝MODE

1、2年生　3年生



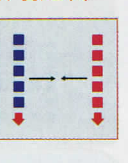


朝日奈夕子～擅長卡拉OK的歌唱比賽～



對FASHION、音樂等流行事物有超敏感的觸覺，喜歡遊玩的女子。

■心跳MODE



■光輝MODE

1、2年生　3年生





如月未緒～圖書館中努力溫習～



體弱多病，喜愛閱讀的文學型少女。

■心跳MODE



■光輝MODE

1、2年生　3年生

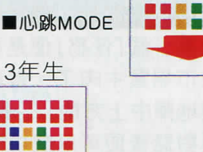


鏡魅羅～協定戰線有變？～



散播大人魅力的冰冷美女，高貴而傲慢的女王。

■心跳MODE



■光輝MODE

1、2年生　3年生



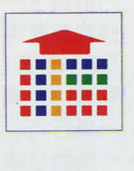


紐緒結奈～世界征服的願望～



擁有征服世界的抱負，瘋狂於科學的美少女。

■心跳MODE



■光輝MODE

1、2年生　3年生





早乙女優美～下雪日是比賽日～



希望早日成為大人，有少許任性的可愛後輩。

■心跳MODE



■光輝MODE

1、2年生　3年生







MARICA 真實的世界

RPG	製造商：VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE INC.
	發售日：發售中　售價：5800日圓
MEM	SEGA SATURN



六月中SATURN所推出的RPG寥寥可數，有玩開RPG的SATURN機主應該會在店舖內見過《MARICA真實的世界》這枚遊戲。這是一隻以全畫面展現VISUAL BATTLE和以豪華聲優陣為賣點的遊戲。至於故事背景和人物介紹大家則可參考第五十期遊戲誌的報導。(雖然有某些細節會與遊戲出街時的版本有些分別，請不要介意。)

基本的遊戲操作

玩者要操縱角色在東京市內活動，按着L、R可以快步疾走。A、C鍵則用以調查或會話。按START呼出副畫面，有以下選項：裝備、道具、思考、移動、超能力、合体超能力、OPTION和SAVE、LOAD。其中裝備物品記着要

選確認才可確定。思考指令會提供遊戲的提示。移動則需要金本晶成為同伴之後才能實行，可以作瞬間移動。合体超能力則要有至少兩名戰士使出特定的超能力才可用到。而OPTION可選擇音聲輸出方式和是否顯示物件說明。

遊戲序盤至集齊三名超能力戰士的簡易流程

遊戲一開始，瑪利嘉所接到的第一個「任務」便是要幫媽媽往市場買牛肉了。當瑪利嘉到達地圖中上方的「冬木堂」與店員對話後便可以成功地買到牛肉了。不過，在瑪利嘉快要回家門的時候，瑪利嘉會在家門前遇上一條很古怪的狗，這條狗會將牛肉叼去，為了奪回「辛辛苦苦」買回來的牛肉，瑪利嘉決定要直的找尋下去。行行重行行，瑪利嘉終於也找到一個古怪的地方，原來這個地方便是在地圖下方的工場。


■這樣的狗還可以生存？

……軍裝的瀕死男子手中取得正體不明的磁光碟和球管，其後會出現兩名打扮與剛才那名軍裝相似的男子，他們的目標便是那片磁光碟。為了保命，瑪利嘉拼死由工場中逃出。此時，她還不知道這些東西關係著席捲塵日本的巨大陰謀作戰計劃。

逃回家中，將牛肉交給媽媽，等到晚上，會有三名男子找上門，分別是獸人所羅門(ソロモン)，工作員早驅和戰鬥員日之丸。

逃到派出所會見到所羅門正在吃人，便躲到公園，但追兵很快便趕到，千鈞一髮之際，瑪利嘉的超能力終於被激發出來。收拾了他們之後便可以回家了。

另一方面，身處伊豆沖，鹿妻新島的真實之人已經知道關於瑪利嘉的事，正籌備殺害瑪利嘉的計劃。

瑪利嘉回到工場調查的時候會遇見把守的戰鬥員，把他們打倒後真實之人決定派出殺手KILLER ZERO。


■憤怒的真實之人

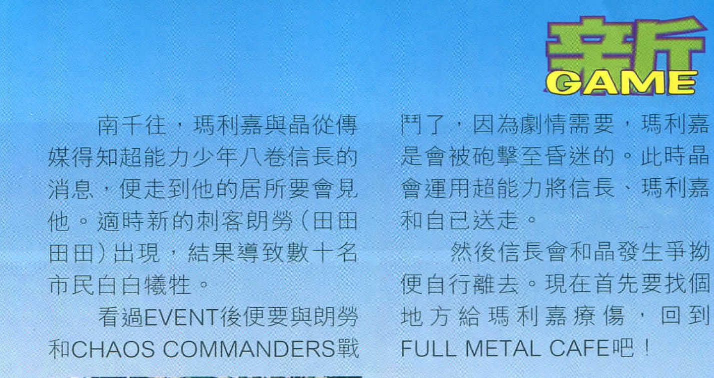

■殺手KILLER ZERO

瑪利嘉為了將父親遺下的書本交給他，便由代代木車站出發，走到父親工作的地方(白色的建築物)。再到建築物的天台便與KILLER ZERO正面交鋒，瑪利嘉明知對方實力較強，便趁機逃走。

回到家中，瑪利嘉會利用最原始的TRICK(自選的)來對付實行夜襲的KILLER ZERO，再到工場便可以真正消滅他了。

畫面轉到涉谷中，不良分子頭目金本晶(會説大阪話的！)的秘密大本營。首先到西面的FULL METAL CAFE會找到精神陷入混亂的部下，查明原因之下原來是流行CD「真實之世界」中的音樂能令人凶暴化。

回到大本營後晶決定到CD店破壞所有「真實之世界」，用瞬間移動逃出後會跟工作員戰鬥，打敗他們後會從屍身(泡沫)中取得ID CARD。回大本營解析ID CARD內　的情報，之後便要潛入製造CD那位於西馬的工場。阻止晶破壞工場的，正是能夠予見未來的時計男。晶只能處於防戰的一方，最後好不容易才能逃出，但大本營內等著她的卻是同伴屍橫片野的慘況。



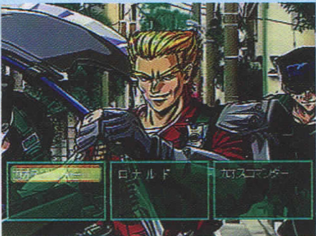
■時計男

■晶給大本營中的光景嚇呆了

南千往，瑪利嘉與晶從傳媒得知超能力少年八卷信長的消息，便走到他的居所要會見他。適時新的刺客朗勞（田田田田）出現，結果導致數十名市民白白犧牲。

看過EVENT後便要與朗勞和CHAOS COMMANDERS戰鬥了，因為劇情需要，瑪利嘉是會被砲擊至昏迷的。此時晶會運用超能力將信長、瑪利嘉和自已送走。

然後信長會和晶發生爭拗便自行離去。現在首先要找個地方給瑪利嘉療傷，回到FULL METAL CAFE吧！



■朗勞和CHAOS COMMANDERS



■因滅門而極度悲憤的信長

下一步便返回南千住的八卷家，會發覺信長之家受到嚴重破壞。原來在晶她們去了FULL METAL CAFE期間，「真實之徒」曾襲擊信長家人，只剩信長一人生還，現正在警署受保護中。

去到警署聞得槍聲，進入後會發覺這　已被朗勞一伙人攻佔了，正當他要殺害信長的時候，適逢瑪利嘉與晶趕到救回他一命，而朗勞亦被擊退了。

夏天開始了（雖然瑪利嘉還穿着校服），瑪利嘉深知自已的命正是恐怖組織的狙擊對象，為免牽連家人，所以當家族旅行時，她寧願以準備考試為由獨自看家。

到房間找到武器（絲帶），返回一樓，會發覺新的刺客柯露嘉（オルガ）出現，她與瑪利嘉一樣具有超常能力。



■柯露嘉

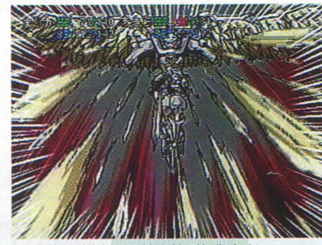
柯露嘉認為「真實之徒」的組織乃超越善惡追求真實之集團。為了追求真實不惜令日本破滅。瑪利嘉當然跟她理論，話不投機兩句多，再次逃到工場便要跟她開戰了。明顯實力相差太遠了，恰巧當柯露嘉要使出致命一擊之時，晶在二人中間出現，原來她感受到瑪利嘉絕望的思念。柯露嘉從形勢判斷出一對二的不利，於是便決定逃之夭夭。



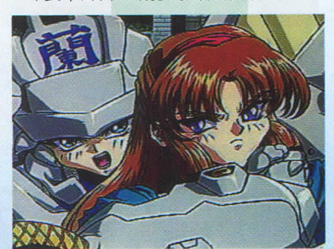
■柯露嘉脫出！

其實信長並非真正的超能力者，現在他先去了家族，便唯有跟主角一同行動了。從信長的口中得知另一位超能力者的名字，那便是東堂葉芽了。她是信長小學時的同學，父親為大企業社長的千金大小姐，擅於讀心術和予知能力。

在港區高級住宅街的一之橋。在這地方，主角一行人等探得葉芽被綁票的情報，犯人要求東堂家到新宿交贖金。三人趕至那兒的車站，會出現一名叫「裝甲姊妹•蘭」的「真實之徒」。



■「裝甲姊妹•蘭」的群體攻擊



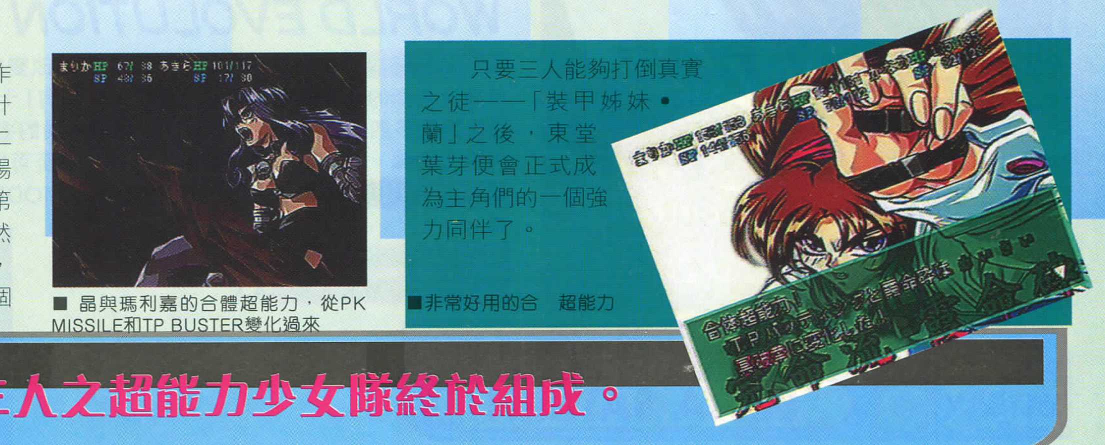
■挾持著葉芽的「裝甲姊妹•蘭」

合二人之力，再到裝作CD的工場之中挑戰「時計男」，戰勝這「時計男」後，二人便要立即破壞這個CD工場的中央樞紐。在這兒，二人第一次聽到真實之人的傳音，然而，這絕對不是善意的聲音，相反，這聲音很明確的是一個對二人的宣戰聲明。



■ 晶與瑪利嘉的合體超能力，從PK MISSILE和TP BUSTER變化過來

只要三人能夠打倒真實之徒——「裝甲姊妹•蘭」之後，東堂葉芽便會正式成為主角們的一個強力同伴了。



■非常好用的合　超能力

三人之超能力少女隊終於組成。

球壇 SUMMER TIME，入侵遊戲界！



真係乜都有：FIFA SOCCER 97

遊戲特式：雲集全球國家隊及著名的12個職業聯賽球會詳盡資料，球員總數達4000人以上。新設的「室內足球場」模式，可作五人足球比賽，更可隨意選擇任何球員參賽。球賽中會有現場實況旁述，臨場感更強。可8人同時對戰，歡樂氣氛倍增。亦可自行組合足球明星隊，設定不同的陣式作戰。

球賽模式選擇：FRIENDLY、LEAGUE、PLAYOFF、TOURNAMENT等四項賽事。

登場國家／隊伍總數：255隊。

可同時對戰人數：8人。

SOC　MPLY　MEM
製造商：Electronic Arts　發售日：6月20日
價格：5800日圓
PlayStation





新系統、齊進攻：Formation SOCCER'97 ～The road to France 戰術足球1997

遊戲特式：新設計的「Position Support System」，當主要球員取得控球權時，其他隊友會同時自動支援攻擊，走向適當位置組織攻勢。而新系統的最大特點是可以將各國隊伍的進攻特徵表現出來，就算是相同的陣式都可以有不同的戰術組織，非常具趣味性。亦有「Name Edit」，可隨意改變任何球員名字，自組隊伍。

球賽模式選擇：EXHIBITION、WORLD CUP、HUMAN CUP等三項賽事。

登場國家／隊伍總數：32隊。

可同時對戰人數：2人。

SOC　2P　MEM
製造商：HUMAN　發售日：6月27日
價格：398港圓
PlayStation



足球大戰略：WORLD EVOLUTION SOCCER

遊戲特式：特點是在Setting部份，可以改變或自行編排陣式外，連前鋒、中鋒及後衛的活動範圍都可隨定設定，不會有「十上十落」的情況出現。亦可同時設定最多四組整體戰術。更可安排每個球員的名字及個別戰術，共有8種戰術內容可選擇。球賽中如被罰黃牌及紅牌，甚至可以向球証抗議，不由你不信。

模式選擇：EXHIBITION、WORLD MODE、PARTY MODE等三項賽事。

登場國家／隊伍總數：32隊。

可同時對戰人數：4人

SOC　MPLY　MEM
製造商：ASMIK　發售日：6月27日
價格：5800日圓
SEGA SATURN



足球遊戲大特集


■全球國家隊及職業球會共冶一爐


■隨意可將各球會精英「挖角」轉會


■ 球賽開始，選手正式登場


■動作十分自然流暢


■看，開始組織攻勢了


■新設室內足球場，可作五人足球比賽

基本操作：	
(持球時)	
方向鈕	盤球
「○」+方向鈕	射球／解圍
「×」+方向鈕	傳球
「□」	高球
R1	盤球時加速
(非持球時)	
「□」	鏟球
「×」+「○」	猛烈鏟球
「×」	操作選手切換
「○」	滑翔式鏟球


■世界杯外圍賽，32隊準備就緒


■德國隊的進攻特徵是甚麼？


■原來是5-3-2陣式組織戰術

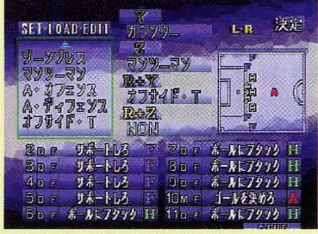

■日本領先德國2:0？！


■罰球專家能否製造入球呢？


■嘩，入了！真是得心應「腳」！

基本操作：	
(持球時)	
方向鈕	盤球
「○」	短傳
「×」	自動傳球
「△」	長傳
「□」	射球
R1	高速盤球
(非持球時)	
「○」	滑翔式鏟球
「×」	奪球
R2	操作選手切換
緊按L1	控制守門員


■前鋒、中鋒及後衛活動範圍可隨意設定


■每個球員都有其個別戰術，各就各位


■以一敵三，的確勁勇敢



■犯規，YELLOW CARD！


■於Replay時可以選擇complain


■連犯規都可以向球証抗議

基本操作：	
(持球時)	
方向鈕	盤球
A	傳球
B	大腳傳球
C	射球
X	前衝
L／R	改變球勢 (須同時按B/C)
(非持球時)	
A	操作選手切換
B	奪球
C	滑翔式鏟球
X	前衝





日本足球聯賽創造職業球會2

香港球迷真有福！

剛剛欣賞完「回歸杯」，來近又有機會一睹英國超級聯賽冠軍風采！7月20日曼聯火拼南華，一早已掀起撲飛熱潮，瘋狂程度前所未有，證明香港人對足球都可謂熱愛非常，故此對《創造職業球會》這類型遊戲亦會有一班捧場客。就趁新一集未正式推出前，立時找來有關資料的給各位波友醒醒神。當然，還有其他的特別報導。你話啦，香港球迷幾有福？



新增球員設定模式

在《創造職業球會2》中，可以隨玩者喜愛，設定自己心目中的夢想球員。由姓名出身至絕技大能，一樣有得SET！以下所介紹的是幾項比較特別，可以任意設定的內容～

(1.)綽號：在設定選手時，除了可輸入名字外，更可選擇屬於自己的「綽號」。遊戲已預備好一系列的綽號任你去揀，例如「前線之魔術士」、「世界之大炮」、「神風」(？！)……等等。你話如果改到好似綽號「金色轟炸機」的奇連士文一樣咁威，係咪好犀利？

(2.)樣貌設定：由面部輪廓、髮型、眼睛、眉毛、鼻、口，甚至鬍子都可隨你組合，每一部份都分配得非常仔細，能構成豐富的表情，必定可以選擇到你滿意。而在《球會2》除了以上的組合方式外，更會使用真實的球員樣貌，不過在比賽時就會變回「多邊形」了。

(3.)出身地：決定選手的出身地，除了可日本各縣之外，更可揀選外國地方，如果有香港就好了。但要留意，因出身地不同在某程度上會改變選手初期能力值。所以，應想清楚才好去揀。


■各項球員資料都可隨意去SET


■真的可以設定到這樣子麼？


■想不想成為球會的守護神？


■我係96J.LEAGUE最佳球員「佐真奴」

三個KEYWORD定實力

只要將你想的其中三項球員特徵選擇，就可以決定選手的類型了。總共有8大不同類型的KEYWORD可供選擇，之後球員的類型就會顯示在畫面中五角形圖內，會看到選手能力偏向，更能清楚球員的個人實力。

而KEYWORD類型可分為射球、傳球、盤球、防守、知性&精神、身體、魅力，還有其他未知的因素。最重要的是每個KEYWORD的屬性是否配合，例如：直線盤球(盤球)＋冷靜的配球(傳球)＋老練(知性&精神)，結果就如圖所示，可算是對玩者判斷力的考驗。


■選擇KEYWORD時要判斷清楚


■各方面能力都非常平均

風雨無間，不分早晚

與前作比較，在今次球賽畫面上，已經有明顯的進步。以前出現的球員「爆」多邊形情況部份已作出改善。雙方球員在射球及「鬥波」時，不但會清楚顯示球員名字，更可以看到球衣背後的號碼。晚間及下雨時的球場真實感亦提高了。且看正式發售時是否一樣精彩。


■雙方球員名字一目了然


■天晚了，但球賽仍然繼續


■雨天的真實感很不錯





GUN BULLET

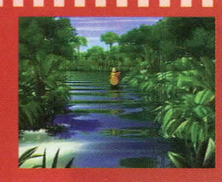
94年NAMCO在街機上推出的有趣射擊遊戲——《GUN BULLET》終於移植至家用機的PlayStation上，基本遊戲除了完全移植之外，亦有加進很多更新的元素，是玩過或未玩過業務用街機版的人也不能錯過的作品。

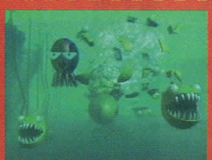
STG　製造商：NAMCO　發售日：8月7日
價格：普通版$398/ 連GUNCON光線鎗版$538
MPLY





PlayStation















多姿多彩、內容豐富的模式

業務用移植模式～ARCADE MODE

將業務用街機版本的48關完全再現，有四段難易度供選擇，以各版完成後的命中率之成績，作為達成過版的條件。

TRAINING MODE

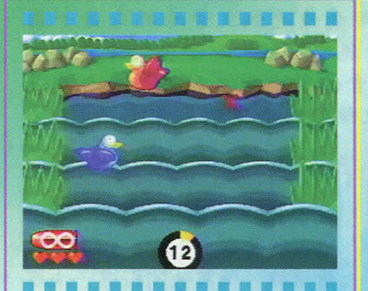
使用光線鎗GUNCON磨練技術的有趣練習模式。其遊戲模式非常重視玩者的「動體視力」，對於玩者所得的成績亦有準確的段位認定。

PlayStation獨有模式～PARTY MODE

供眾數玩者參與，輪流使用GUNCON光線鎗作射擊比賽的模式。遊戲中更有TOURNAMENT和TEAM PLAY對戰，是形式變化豐富的比賽模式。

SPECIAL MODE

將業務用街機版的形式重新整理的幻之版面，再加上獨有的立體多邊型機能表現，成為原創的遊戲模式，總版數超過25關。





新增元素～QUEST MODE

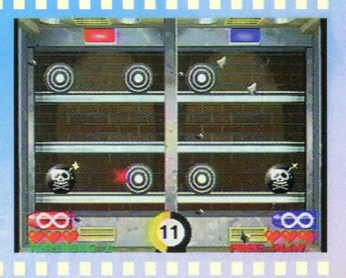
擁有自己的獨立故事和舞台，以RPG形式進行的遊戲模式。然而遊戲之中，玩者需要使用GUNCON光線鎗作為人物的操作，入村進城，四出打探情報，遇上敵人更會進入戰鬥畫面等一切RPG元素亦會在這射擊遊戲中一一重現。















RECIPROHEAT 5000

賽車遊戲一直以來也給與玩者一種非常刺激的感覺；而飛機遊戲又會給玩者另一個層次的觀能刺激，如果將二者合而為一的話，便會使觀感刺激加倍了，而新遊戲《RECIPROHEAT 5000》便能給玩者這種感覺。

戰機是用來比賽的？

一直以來，玩者所接觸到有關「飛機」的遊戲大多也是以射擊為主的空戰遊戲，不過，在《RECIPROHEAT 5000》之中，玩者便可以利用這些戰機來作「無血」戰鬥了。「無血」是甚麼意思呢？原來這《RECIPROHEAT 5000》是一隻「空中賽機」遊戲，玩者是要利用可以選擇的飛機，在空中「鬥快」。

在可以選擇的飛機之中，其實除了戰機之外，亦有一些表演用的飛機，所以這遊戲其實並非一隻真正的「戰機」遊戲，在賽道之上，玩者要駕駛着飛機，與其他的飛機一決高下，當然，能夠奪得高名次是最重要的。


■OPENING片段中的夜景。

嘩！有山有水，風景真好！

《RECIPROHEAT 5000》除了是一隻非常有速度感的「賽飛機」遊戲之外，玩者亦可以在感受速度的同時，得到另一種的「特殊」趣味，那便是「遊山玩水」的樂趣，說到賽道，大家可能會想到那些一般遊戲的「乏味」賽道，其實在《RECIPROHEAT 5000》中，賽道並非真是如此的「老套」的，因為在《RECIPROHEAT 5000》的賽道之上，玩者可以看到非常多的風景，除了有一般的街道景色之外，亦會有不少風光秀麗的高山和流水，而且玩者在「撞山」和「下水」的時候時的感覺和音效亦是非常的有真實感。



■嘩！有水有鳥，好風景。

RAC	製造商：XING 售價：港幣398元	發售日期：7月18日 記憶：不詳
2P	MEM	PlayStation

基本賽道有4條……

在《RECIPROHEAT 5000》之中，有4條完全不同的賽道，分別是「MOUNTAIN」、「SOUTH CITY」、「CANYON」和「SNOW LAND」，前二者是代表了「EASY」和「NORMAL」的賽道，而最後兩條賽道則是「HARD」的賽道。在這4條的賽道之中，以「CANYON」的難道最高，試問要在山谷之中穿穿插插，談何容易。

此外，如果要說最「悠閒」的賽道，便非「SOUTH CITY」莫屬，因為這是一個非常富「渡假氣息」的地方，所以玩者看到的都會是一些渡假的設施和風景，然而，並非說其餘的賽道風景不佳，其實「CANYON」賽道的環境也不俗的呢！



■這是比較易的「山路」。

機種多到數唔晒

好的東西絕對不會有人會嫌多的，所以，在《RECIPROHEAT 5000》之中，玩者基本可以使用的飛機是有10部之多，其中包括：「MUSTANG」、「THUNDERBOLT」、「CORSAIR」、「MEAAER SCHMITT」、「SPIT FIRE」、和「PITTS」，其中的「雷電」(LIGHTNING)、零戰(ZERO FIGHTER)和「震電」(SINDER)也是大家非常熟悉的戰機，在遊戲之中，這些戰機除了不可以攻擊對手之外，戰機可以做到的動作，玩者也可以做到，例如ROLLING便是了，而且玩者更可選擇一般視點和坐倉視點來進行遊戲。



■「震電」，I LIKE IT！

給香港機迷的話

XING ENTERTAINMENT

飯田直哉先生

這是一個讓大家感受到以往模擬飛行遊戲所感受不到的爽快感，追求速度感[的全新超低空飛機競賽遊戲，登場的機種從「零戰」、「野馬」等著名物，到「震電」、「GB」等大家都喜歡的類型，所有螺旋槳機都一應俱全。請大家盡請在高樓大廈、峽谷等真實飛機不能看到的地方無拘無束地飛吧，今次的賽事就在空中！





魔神轉生系列最新作公布

新遊戲《RONDE～輪舞曲》以擁有獨特世界觀與系統而被受好評的《魔神轉生系列》為藍本，再加入多種影音原素，更會大幅加強故事。大家與惡魔戰鬥之餘，亦要留意豐富的故事情節啊！



© ATLUS 1997（畫面為開發中圖片）

彌勒飛鳥

遊戲主角，雖然身材短小但自幼從祖父處學習骨法。做事十分冷靜，對一切事情也不為所動。但實際上當身邊的人出意外時都會出手相助，充分表現出他那份內在的熱情和不屈意志。



彌勒總

彌勒飛鳥之弟，就讀高中二年級的他好奇心旺盛而且性格開朗。看上去卻十分柔弱！惡魔為何要把他抓走呢？難道與詳情還未公布的「魂之轉生」一事有關嗎？



早乙女櫻子

飛鳥高中同學，外表十分成熟，看不出是一個19歲少女。



松本慶太

同樣是主角的高中同學，19歲。強壯如牛的大隻佬一名。



■《RONDE》的MAP版面與《女神轉生系列》十分接近



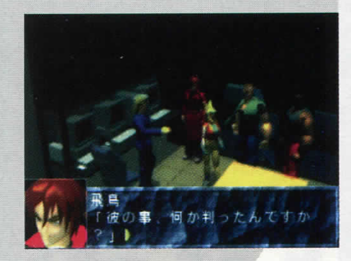
■戰鬥途中與敵人的談話過程，敵我雙方人物都以CG表現

故事

發生於2008年8月，一隊來自日本的遺跡調查隊在南美大陸內陸深處，發現了「阿斯狄卡」的遺跡。在這巨大的古跡裏安放了數尊面目憎獰的水晶影像。故事回到了東京，一所大學的考古研究所對發掘出來的數尊影像進行研究，更成功將影像上的古文字翻譯了出來。而內容竟然是一篇關於打開魔界通道的文獻。一日，主角「彌勒飛鳥」和胞弟「彌勒總」，友人「早乙女櫻子」和「松本慶太」一同到博物館參觀「阿斯狄卡遺跡」展覽。突然四人突然被惡魔襲擊，更把「彌勒總」捉走了，飛鳥為了尋回弟弟，一行三人走進了魔界……



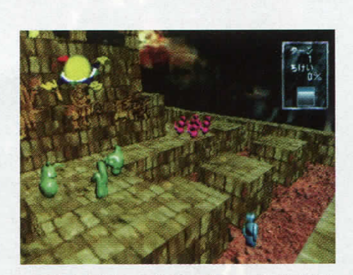
■系統經過改良，採用了圖型介面令一切能力值都一目了然



■播片只為加強戲劇性，但絕不會多至令人感到有滯的感覺

遊戲重點

戰鬥版面將加入3D地形概念，而製作人更提出「一切從簡」的新概念「否定近來最流行的多敵人、大地圖、多種魔法。過多的播片和事件以及人數過多但缺乏性格的角色」。要以最簡單直接的手法帶大家回到遊戲的原點。為了迎合更多的玩家，所有指令都有英日雙語選擇，難易度與其他細部都可自行設定。



■戰鬥系統加入立體要素，各種地型效果令戰略性大大加強

■戰鬥畫面以動畫表現，不喜歡也可切換成簡易戰鬥MODE





月光症候群

驚！驚！驚！在這個世上實太多不可思議的事了，有的是人為造成的，不過仍然有很多是無法考究的，那麼，這些事究竟是怎樣發生的呢？似乎這個問題是無人可以解答的………

AVG　MEM

製造商：HUMAN　發售日期：預定97年9月發售
售價：價格未定　記憶：1 BLOCK

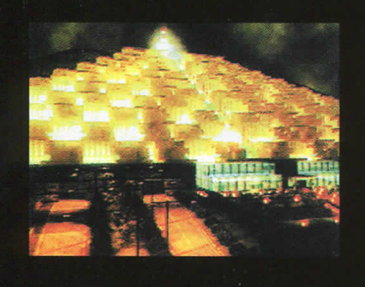
PlayStation

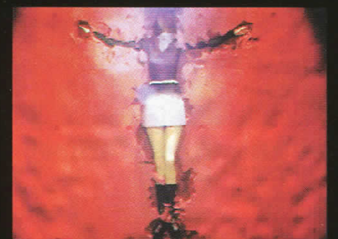
全新的感覺

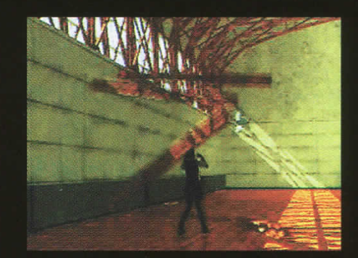
大家還記得這個遊戲系列嗎？對了！這《月光症候群》便是以前的《迷離夜症候群》的後繼作品了。在上兩集的故事之中，雛代之町之中出現了不少的迷離事件，不過，因為主角三人的「查根問底」精神，不少事件的因由最終也被查了出來，然而，世上的迷離事件又怎會只有這麼少呢？這次《月光症候群》的主角已不是「由歌利」，改由「美荷」來擔任。

在《月光症候群》之中，玩者看到的已再不是以前的那些「平面」人物了，因為在這新作之所有的事物也會以多邊形來製作，而且人物的動作更用上「MOTION CAPTURE」來製作，使玩者有一種全新、真實的感覺。

至於操作面，《月光症候群》更加是比之前兩集的簡單，在《迷離夜症候群～探索編》和《迷離夜症候群～究明編》之中，玩者也要非常留心遊戲之中的一些奇異現象，然後再加以記錄，不過，在《月光症候群》之中，遊戲是以「文章」的形式進行，玩者只要使用十字掣和一個按鈕便可以按掣遊戲之中所有的行動，而且，在這次的《月光症候群》之中，已經再沒有了以前的精采部份——「分級」，亦即是說大家再不要再擔心拿不到甚麼「大吉」了。



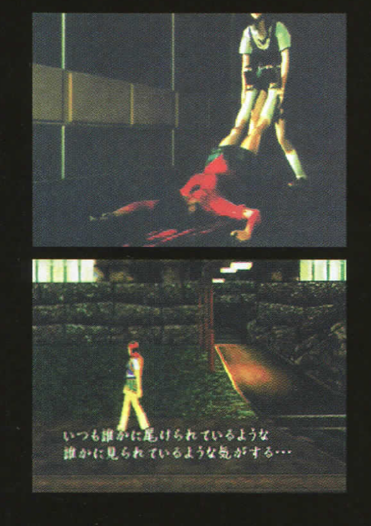






故事簡略

如上文所説，這次的主角是「美荷」，所以故事的主線便是以她作中心點而延伸開去。其實，在《月光症候群》的故事之中，已不再是以那些奇怪的「迷離」事件，取而代之的便是一些「離奇命案」，所以給人一種步向「金田一世界」的感覺。在全10編的故事之中，「美荷」究竟會遇上些甚麼的事件呢？這個便要留待遊戲推出了。



人性的黑暗面

在《月光症候群》之中，除了CG人物之外，另一點玩者要注意的便是人物的複雜關係，因為在故事之中，要面對的故事是滿着不同人性層面的表達，當中包括了憎恨、慾望、嫉妬，這些一切一切也是遊戲之中離奇命案的因由，那麼，這些又是否人類真正的一面呢？而且這些的離奇事件又為何會和「美荷」扯上關係呢？









警察肥猩猩菲洛羅，為了替誤拾偽鈔被捕的流浪貓古羅頓澄清一切。在無可選擇之下組成了一Pair「臨時最佳拍擋」，誓要找出「幕後黑手」。人物動作靈活生鬼，而且過程驚險有趣，十分適合小朋友玩。

菲洛羅與古羅頓

瘦貓肥猿大演警匪片

ACT　製造商：BMG VICTOR　售價：4800日圓

PlayStation



操作方法解說

十字鍵	移動
「△」	跳高
「□」	手榴彈
「○」	手槍
「×」	蹲下
L1	前行
R1	轉換武器
L2	左轉
R2	右轉
SELECT	換人
上梯	走近梯後按△是爬向上
下梯	走近梯後按×能爬向下

■古羅頓不知用了偽鈔，被菲洛羅捉了回警局，

■結果卻造就了一對「臨時最佳拍擋」

多線發展劇情

在遊戲玩者可隨意在城中四處行動，找尋線人提供消息。各版面也有多個隱藏入口，只要細心觀察定能發現。有時更會要求達成某一項條件才可進入隱藏版面。例如在地下鐵列車中的槍戰，成功與否將影響列車停靠的車站。



■登上警局前的汽車就能馬上過版



■這是比較難發現的酒吧



■還有這個地下鐵入口

遊玩要點



■一人玩時，可自由切換人物行動。但由於兩人都使用同一條能量棒，所以不要單獨行動，免致被電腦控制的同伴浪費了。



■牆上經常會見到黑幫想「買起」主角們的傳單，除下10張即可得到1UP。



■版面的地上和好些看不見的地方都藏有很多道具，要取多點！



■射擊部分並不對應光線鎗，但敵人攻勢不會多強，可放心使用JOYPAD遊玩。



出必殺技唔駛出招表!?
鬥神傳 PUZZLE ARENA TOSHINDEN

相信閱讀本文的讀者一定聽過《鬥神傳》這個名字。如有玩過《鬥神傳》一、三代和《鬥神傳URA》的話，就定會對這集的出場人物有所認識。無論您手上有沒有《鬥神傳PUZZLE ARENA TOSHINDEN》，看了這文後想必會對這遊戲更能得心應手了。

PUZ 2P MEM
製造商：TAKARA　發售日期：發售中
售價：港幣398元　記憶：1 BLOCK
PlayStation

怎樣操作？

○　右回轉	×　左回轉
△　挑撥	□　必殺技
START 暫停	

畫面上方您可能會見到一排用紅字寫着「邪、怨」等字的黑玉，這代表將會有邪玉落下。而數量則順序以「邪、怒、鬼、殺」四字代表，以邪最少，殺為最多。如果下方出現了ATTACK字樣，則表示將會受到對手SOUL BOMBATTACK了。基本上只要令到三粒同色的鬥神玉接觸（打斜例外）即可將它們消去，而其中若有B字樣的SOUL BOMB則可發動SOUL BOMB ATTACK了（除了令己方陣地內所有同色的鬥神玉消失外，亦可以令邪玉由對手的版圖下層出現）。

另外畫面的兩側各有兩條稱為GAUGE的東西，當玩者消去鬥神玉又或受攻擊，此GAUGE的量都會有所上升（處於LEVEL THREE後，過了一段時間則會慢慢減掉）。這一量分別用綠、藍、黃、紅四色表示。藍色為LEVEL 1，這時按□可以將一定量的邪玉送往敵手陣地。黃色為LEVEL 2，可以消去已方特定形狀的鬥神玉。紅色為LEVEL3，可以把已方鬥技場所有邪玉移向對手的鬥技場。按△挑撥可以吸取對手的少量的OVERDRIVE GAUGE，不過挑撥中是不可以控制鬥神玉的移動。本遊戲的勝利條件是令到對手的鬥神玉堆積至陣地的頂點。（由陣地中間計起的三行）



■邪玉與SOUL BOMB

攻略的重點

1.早點儲滿OVERDRIVE GAUGE：盡量三個三個一組的消去鬥神玉，也沒有必要勉強堆砌大連鎖陣式。

2.比對手早一步奪取SOUL BOMB：因為發動SOUL BOMB後，有可能令埋於邪玉之下的鬥神玉同時消去，對消除邪玉有很大幫助。

3.用必殺技彈開對手落下中的SOUL BOMB：眼見對手要落下能引發極有利連技的鬥神玉或SOUL BOMB時，便要忍痛使出必殺技彈開對手落下中的鬥神玉了。

4.利用對手的邪玉進行反擊：對手送過來的邪玉會在鬥技場上待機直至玩者的鬥神玉落下了為止，在這段期間如果玩者能夠利用手上的鬥神玉製造大連鎖的話，是有可能消滅送過來的邪玉的。

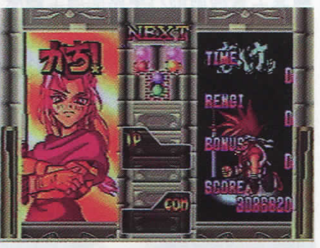
最後想一提對電腦的心得，就是盡量維持最高LEVEL，待對手送來大量邪玉的時候便使出必殺技，當對手只餘三分一空間而已方的邪玉達一半的水平，這招可令對手沒有反擊餘地。無論任何時候使出必殺技之後應從速用任何手段儲滿GAUGE，也最好不要讓對手儲滿GAUGE，可以用挑撥達成這一目的。若果在鬥神玉消失的一瞬間實行挑撥的話，是能夠令角色的硬直時間減少。如是這般，要用最高難度（むずむず）NO MISS打爆機也不是難事。

最高難度（むずむず）打爆機有著數

打爆機之後，便會有一個贈品模式（おまけ）出現。只有玩者使用最高難度才可以聽齊該角色的VOICE COLLECTION，NO MISS的話是有位名叫SHO的人物挑戰的，勝了他是可以在以後的對戰中選用他。另外，要使用URANUS的話，只要用普通難度打爆機即可。

■NO MISS打爆機之後……


■SHO的第一級必殺技


■SHO的最後對手是自已的親弟


■有續版的話是未剱料跟EIJI較量的



LET'S ROCK YOU UP

在此遊戲中你要化身成「新音樂教父」，找尋合適人選組成樂隊出CD、開演唱會，最後以成為「萬人迷」為目標。原來SLG遊戲除了打仗和追女仔之外，還有這麼大的生存空間呢！



萬事起頭難

選人會影響你的音樂風格，而歌手可分3大類～ROCK、SOUL、POP。在選項中的歌手能力如下：(1)純ROCK、(2)ROCK至SOUL、(3)純POP、(4)SOUL至ROCK、(5)POP ROCK。



一開始你會有三百萬圓可用。出街找適合你的：guitar結他手、bass低音結他手、drum鼓手、vocal主音（你自己是vocal）。請人最主要是投其所好，而樂手的風格可在其裝扮和言談中得知。如果你們「臭味相投」就更能事半功倍了！



BRUCE

比較百搭的「BASS手」(但能力不強，有更好人選時可飛起他)

對他要用愛理不理的方法，先選不要借錢給他兩次，再叫住他說有正事相求，就可請到他。



FLASH

ROCK 'N' ROAD風「VOCAL」

他叫你走時不要走，再選第1項說想聽他說話，再選1項說不認為CD不賣錢是他的錯，再選第2項解釋是音樂的問題，最後就可請到他。



BOBBY

JAZZ & SOUL風「GUITAR手」

刻意選2不幫他，他問你否製作人就選1答是，再選1說是在找GUITAR手，選3說喜歡JAZZ，就可請到他。



STEWART

REGGAE風「DRUM」

問你是否製作人時答1說是，再選2說喜歡REGGAE音樂，問你覺得成功是否很難選2答不是，選2答未請到鼓手就可請到他。



成寶人等你開飯

就算集齊4個位置的人手，也無法立即演出。回公司選BAND MEETING中的「BAND未結成」選適合人手就可結成樂隊了，而基本人手最好與主角的風格一致。完成後就要到街上找尋作曲家「買歌」了。而歌曲選材最好買適合主音風格的樂曲。否則有可能會「唔夾KEY」買了也沒用。





GROUP TALK：與隊員談話，藉此了解他們的心情和意見。長期缺乏溝通，他們可能會離開樂隊。

SONG LIST：買了版權的歌曲可在此項選擇一首，留意主音的意見，如果他說不適合唱的話是會直接影響表現的（更甚者會無法唱）。如果選了歌曲後再到「REHEARSAL」或「GIGS」都會以此曲練習或表演。

REHEARSAL：練習，但要先在SONG LIST選歌。有2萬、5萬、10萬可選，愈貴對日後演出表現愈有好處。

MEMBER CHANGE：交換人手，留意這不是解僱。

GIGS：到DISCO區找演出場地。除了「リフト」是一處歡迎新手的迷你LIVE HOUSE外，其他地方就要求一定知名度才可租用。而我們的目標當然是在「TOKIO DOME」中在萬人面前演出啦！

CD RELEASE：請唱片商為你出碟，他們要求更高的知名度才會「蘇」你。

BAND BREAK UP：一句講晒「散BAND」。

PROMOTE：租場後秘書會問你要做甚麼宣傳，之後選這項去進行。

JUMP TO NEXT WEEK：有些人物和事情要跳至下一星期才會出現。



COOL BOARDERS 2 KILLING SESSION

前作《COOL BOARDERS》發售以來，遊戲製造商從各方收集玩家對遊戲的意見。玩家的意見，多數認為賽道太少，不能對戰以及沒有HALF PIPE。經改良後，製作出今集集大成的雪地滑版遊戲。

RAC MEM LNK

製造商：UEP SYSTEM　發售日期：8月28日
售價：港幣398元　記憶：不詳

PlayStation

遊戲系統

前作是追求爽快感簡單的遊戲，今集將發展為有六個模式的最終形態。

SNOWBOARDING COMBINED

這是《COOL BOARDERS 2》的主要遊戲。八位選手將進行九輪複合賽事爭奪優勝寶座。複合賽則由ONE MAKE JUMP與EXTREMER CROSS兩種遊戲組合而成。

HALF PIPE

是最受注目的賽事之一，講求花式得分。能夠以第一和第三身視點進行遊戲，REPLAY功能亦令玩者可重溫自已的表現。

ONE MAKE JUMP

講求花式的一次過跳躍競技。分CONTEST MODE和TRICK MASTER MODE。

FREE RIDING

前作《COOL BOARDERS》已經出現過的模式，賽道數量增至九條以上。以時間，技巧和總合得點來評分。

VS BATTLE

FREE RIDE是對戰模式，而這個模式則是對應畫面分割和通信對戰兩種玩法。

BOARD PARK

這是一個供玩者熟習轉彎和花式一類操作的練習場。



■IRIN（衣着可隨喜好更改）



■賽道選擇



■LOADING中的漫畫



■滑版有三大類

GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR

曾經在SFC上推出，將原著故事忠實表現的SLG遊戲——《機動戰士GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR》，其強化版本終於在PlayStation上登場，基本的戰鬥畫面方面，除了改用了現時最流行的立體多邊形外，作戰系統亦作出了不同程度的修改。而以下則會詳細介紹此遊戲新增的模式。



SLG MEM 2P

製造商：BANDAI　發售日：7月31日發賣預定
價格：港幣468元　記憶：4 BLOCKS

PlayStation

PARALLEL MODE

與原作並沒有任可關連，非常有趣的假想戰鬥模式。玩者主要扮演宇宙戰艦WHITE BASE的艦長——布拉度·羅亞，配置戰艦上組員的行動、戰鬥中的部署和整頓組員的士氣等自由的設定，從而影響整體戰鬥之中實際效果。



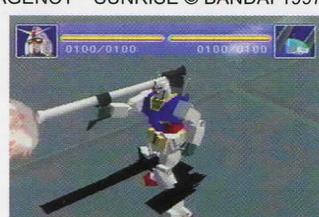
STORY MODE

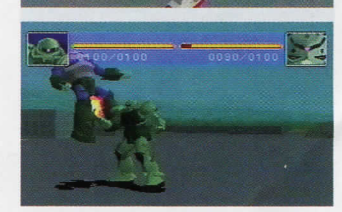
沿用原著故事進行的遊戲模式，各版故事的出發點和間場會以動畫作交代。而最特別的地方便是加進原創的動畫畫面，還有跟隨原著故事進行的EVENT BATTLE，配合戰鬥時MS的POLYGON表現，重現故事中的各個名場面。

COMPLETE MODE

讓玩者隨着自己喜好而選擇部隊，以育成駕駛員為目的，將自己部隊所育成的數據貯存於記憶卡內，然後供兩位玩者自由對戰的模式。







SOUL HACKERS 惡魔召喚者

女神系列誕生十周年之作

時代是上集數年後的未來。一般家庭都可以免費獲得電腦終端機，每個人都受到個人資料的管理。天海市，住了一位對網絡入侵這流行玩意有濃厚興趣的青年。某日從一次偶然的機會下，他盜取了ACCESS往試驗中的假想都市「PARADIGMX」的牌照。這是一個由PHANTOM SOCIETY背後操縱着的假想社會，實則，這是一個奪取人類靈魂的陷阱……

RPG	製造商：ATLUS 售價：6800日圓	發售日期：預定11月發售
MEM		SEGA SATURN



■瞳 ■裕一 ■LUNCH ■SIX ■LEADER

天海市二上門

■主角

什麼是HACKING？

現在，HACKER是指用電腦犯罪的人，但是，這個字本來是有電腦權威、專門家的意味，而從事電腦犯罪的人則被稱為CRACKER，不過以現今日本的觀念來說，HACKER亦可解作非法入侵萬維網和企業網絡的人物或組織。

人物介紹

主角：十八歲左右的青年，學習HACKING和武道的技術，具判斷力和行動力。

瞳（ひとみ）：跟主角青梅竹馬的十八歲女孩子，她的父親曾在前作登場，吾妻教授的學生，現在到各地的遺跡調查中。

主角所屬集團「SPOOKIDS」（暫譯）：由電腦天才組成的六人集團，每個人各顯其長，獨具個性。



龍珠 FINAL BOUT

龍珠第一作，亦是最後一作多邊形立體格鬥遊戲？

取材自最新龍珠動畫版的《DRAGON BALL GT》的遊戲，原本暫名為《龍珠GT》，現在由PlayStation新作發表會的試玩版中得到確認，真正的名稱應該是《龍珠FINAL BOUT》。至於是不是正如名字所示，龍珠格鬥系列最後的作品，真是天曉得了。

FIG	製造商：BANDAI 售價：港幣398元	發售日期：8月7日 記憶：不詳
MEM	2P	PlayStation

遊戲模式與戰鬥系統的介紹

一如以往，遊戲的開場是一段動畫片段（有歌唱那隻），肯定可以滿足動畫迷的要求。一開始玩者有四種選擇。其一是自由對戰模式；其二是天下武道大會，即淘汰賽，可以用普通或者已經BUILD UP了的角色。其三是BUILD UP，有BUILD UP BATTLE，玩者可以使用已由記憶卡記錄，昇級後的角色進行對戰。最後是精細的OPTION設定，你可以改變難易度（分三種）、進入練習模式、改變按鈕的設定（內置三種款式）、體力與儲氣棒的開關和示範必殺技的開關。

今集的可選擇的角色至少包括成年及少年孫悟空、杜拉格斯、比達、魔童、菲利、寶寶、悟飯、施路及魔人布歐。以往有玩開《龍珠》遊戲（格鬥版）的話，操縱他們應該會架輕就熟，因為玩法不會有太大差異。值得一提的是大技的呈現手法，可觀性可說是系列之冠。



■悟空的孫女寶寶。



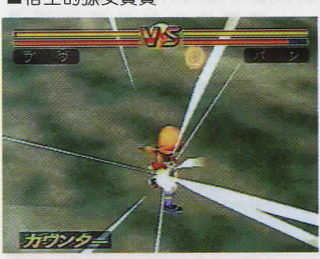
■造型與前不同的少年悟空。



■操作法一目瞭然。



■不單止有GT版的角色可供選用。



■橙色的圓點是目標。



METAL SLUG SUPER VEHICLE - 001

不會輸給街機遊戲的街機移植作

單人匹馬衝入敵陣殺敵，以一敵百的場面在機舖見得多了，現在PlayStation玩家不用愁了，因為繼NEO-GEO和SATURN版本後，PlayStation版本正在火速移植中！

OFFICIAL PRODUCT

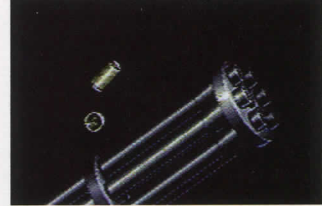
ACT	製造商：SNK CORPORATION	發售日期：8月7日
2P	售價：港幣398元	記憶：不詳

PlayStation

遊戲的內容

從標題畫面按START後，會出現以下選項：ARCADE MISSION、HOW TO PLAY、COMBAT SCHOOL、ART GALLEY和OPTION。進入設定畫面，你可以英雄人數（最多五人）、難易度（EASY／NORMAL／HARD／MVS）、音聲輸出方式和設定按扭。主角可以使用GUN、VULCAN、CANNON、手榴彈和METAL SLUG ATTACK。玩者亦可以選擇用不用VULCAN FIX（固定連射砲的方向）的功能。而畫廊以及戰鬥學校跟其他機種版本沒有大分別。因為PlayStation是使用記憶卡來記憶的，而遊戲本身是會為你自動SAVE，因此玩者切勿隨便拔掉記憶卡了。

試玩之下，發覺任務中的遊戲進行時會有少段載入的時間，影響一氣呵成的流暢度，或者是沒有擴張RAM帶的關係吧，唯有希望遊戲出街之時可以有所改善。


■OP的影片

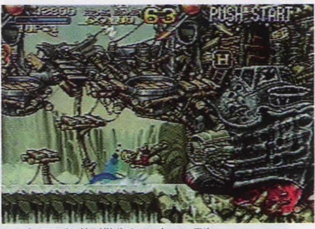

■戰鬥學堂的姐姐是有配音的



■載入下個任務時是有地圖參考的



■WELCOME TO ART GALLERY



■畫面和街機版沒有分別

PASTEL MUSES

PUZZLE遊戲實在不乏捧場客，而且，這類遊戲已經有越來越多的花款推出了。除《PUZZLE BUBBLE》系列外，相信集射擊和PUZZLE於一身的遊戲應該很少見了。所以今次要介紹的遊戲一定會令各位有新鮮的感覺。

OFFICIAL PRODUCT

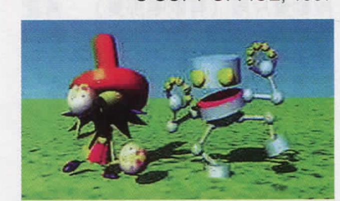
PUZ	製造商：SOFT OFFICE	發售日期：8月21日
2P	價格：港幣338元	容量：CD-ROM

PlayStation

三連鎖、四連鎖、連鎖製造砲發射！

打開電源後，你會欣賞到一段由全立體CG所造成，十分有動感的開場片段。進入模式選擇畫面後，會有個人、對戰、挑戰和限時模式以供選擇。

遊戲的主角乃係兩頭很CUTE的生物，分別代表兩種難易度。遊戲的規則非常簡單，在這個狀似五弘琴的版圖內，玩者需要控制開砲的力度，計好拋物線下彈珠的落點。跟其他PUZZLE遊戲相似，只要把三粒同色的彈珠相連即可令它們消失，從而製造連鎖。選擇個人遊戲會有類似《PUZZLE BUBBLE 3》的路徑選擇設計。限時模式則要求玩者在有限的時間內過版。在挑戰模式中，玩者要不斷消去從右方增殖的彈珠，直至彈珠填滿陣地左方的盡頭為止，以確認自已的等級。


■會跳土風舞的公仔



■雌雄高射砲手

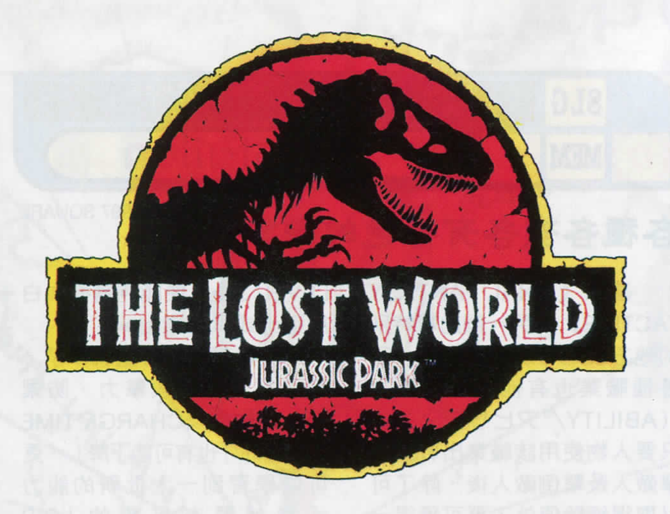


■限時模式的畫面


■挑戰模式的畫面


■路徑選擇中，PLEASE WAIT……





迷失世界

還是不能「屠龍」？

期待已久的荷里活一級猛片《迷失世界》將推出業務用射擊遊戲！活躍於一億二千萬年前的恐龍們從此將入侵各大遊戲機中心了！各位有膽量和這些龐然大物一決雌雄嗎？

STG 2P 製造商：SEGA 推出日期：7月（預定） SEGA SATURN

YO！恐龍之嘛，駛乜驚呀！

在遊戲中，玩者的身份並不是電影中的主角，而是因島上人員失去聯絡而被派往營救的隊員。雖然恐龍為數眾多及又大又強，但憑着手中的麻醉槍，加上閣下的「勇氣、力量與智慧」便可消滅牠們，記着不要讓島上的災禍蔓延開去啊！


■這就是機體的外形

真實感十足的畫面！

憑着SEGA引以自豪，現在最厲害的底板「MODEL 3」，恐龍得以在電影以外的地方活現眼前，從畫面中可見恐龍的肌肉質感和光暗影非常精細及像真。從血盤大口中餘生、白森利齒間滴出噁心的唾液，每一畫面也如同劇照一樣！
説來雖然這遊戲是MODEL 3底板的第一隻射擊遊戲，但憑着其性能及SEGA以往的經驗，相信會是九七年度最值得期待的作品！


■嗚哇！暴龍呀！

深海生物型巨大戰艦復活!!

對於射擊遊戲擁躉來説《DARIUS》系列可説是「信心剷滅」之作，然而，其究極的難度、精彩的機械設計及華麗的畫面均令各擁躉為之神往。而於九七年，此系列的最新作《G DARIUS》亦告推出，看來又將有一番惡鬥了！

ACT 2P 製造商：TAITO 推出日期：97年 AD

新作主角

■男主角SAMELUCK RAIDA


■女主角LUTIA FEEN

捕足敵機系統

於前作中，相信最令玩家津津樂道的便是捕足敵機這系統了。而於新作中，這系統當然亦建在，而且在新技術的支援下，敵機除更華麗細緻外更用上多邊形製作，令「魚兒」上釣成一大視覺享受。


■乖孩子，隨我來吧！

CAPTURED BALL

如前作般由於自機大彈是α雷射，敵艦主砲卻是β雷射，故相遇時便可以此互相抗衡，同時引發衝擊波破壞四周的雜魚。而新作中，玩者更可在捕捉敵機的同時按B掣引發CAPTURED BALL。


■起爆！CAPTURED BALL！

超壯大流程

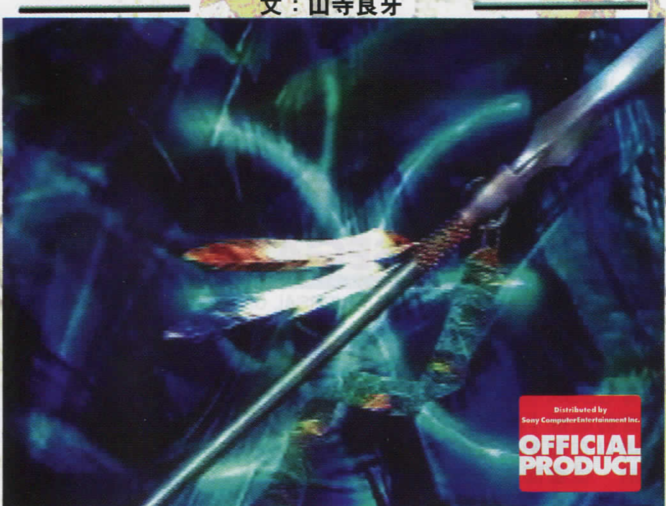
《DARIUS》系列其中的賣點便是以幾何級數分岐的流程，而《G DARIUS》當然亦承繼了這系統吧。當中單是ZONE便有15個，AREA更有30個之多，要全數攻略絕對不是一件易事。



FINAL FANTASY TACTICS

文：山寺良牙

SLG MEM
製造商：SQUARE　價格：港幣468元
記憶：1 BLOCK
PlayStation



今次的《FINAL FANTASY TACTICS》中，會出現一些與其他SIMULATION GAME中沒有的遊戲系統（也可能會有），現在就簡單地介紹一下這些比較特別的遊戲系統。

判斷行先行後的CHARGE TIME系統

這一個系統是用來決定各人之移動及行動順序和速度的，而快慢的決定權是在於人物在能力表中的SPEED值，而每一種職業均有不同的SPEED。當一個人的CHARGE TIME GAUGE到達100時「能力表中最低的一行，用綠色BAR表示」，便可以作一次的行動或移動，亦稱ACTIVE TURN。這樣說可能大家也不明白的，不如用實例去解釋一下：比如一個人「公仔」，他的CHARGE SPEED是10「這數字可在能力表中找到」，一開始時他的CHARGE TIME GAUGE「以下簡稱CT計」是0，之後當隊友每作一次行動時，他的CT計便會加10，當加到100的時候，這個人便可作一次的行動，當行動完成之後，CT計便會回到0，直到下一次CT計再到100的時候才可再作行動，如此類推。亦即是話，當一個人的SPEED值越高，他要等下一次行動的時間便會越短。

另外，在CHARGE TIME中亦有一些特別的規則：

○ 當部隊於移動之後再攻擊的話，他的CHARGE TIME GAUGE便會由之前的20再次加上去。

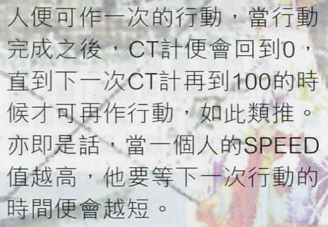
○ 部隊於移動後不再作任何行動，如：不攻擊、不使用ITEM及不防禦之類……，他的CHARGE TIME GAUGE便會由40開始加上去。

各種各樣各有特色的職業

這回《FINAL FANTASY TACTICS》中另一個比較特別的地方就是可以隨時轉職，而各種職業也有他獨特的能力（ABILITY／アビリティ），只要人物使用該職業出戰，攻擊敵人及擊倒敵人後，除了可以取得經驗值外，更可獲得一種名叫「JOB POINT」的東西，玩者可用這分來學習一些特別的能力，當然，需要高JOB POINT來學習的能力，所得出的效果及威力也是越高的。另外，當隊員使用一種職業的LEVEL升高後，便可使用或轉為更高級的職業，比方說：當一個隊員的原職業是見習戰士（見習い戦士），當他用見習戰士這個職業升至LEVEL 2後，便有資格轉職為騎士（ナイト）；相對來說，當道具士（アイテム士）升至LEVEL 3後，便能夠轉職為白魔道士或黑魔道士。

至於轉職的好處就多了，除了基本上的攻擊力、防禦力、移動力及CHARGE TIME會增加外「也有可能下降」，更可以學習到一大批新的能力「當然要有足夠的JOB POINT」。另外，在戰鬥時取得的JOB POINT除了會大幅加於現時的職業外，其他可用職業的JOB POINT也會有小量的提升。第三，在職業表中有三欄的數字，第一項的TOTAL是用該職業時所取得JOB POINT的總數；第二項的NEXT是表示該職業升LEVEL時所需要之JOB POINT「升職業LEVEL指標」，而這指標是會根據TOTAL分作準的；第三項是現時該部隊所擁有的JOB POINT數目。





戰場技巧——其之一

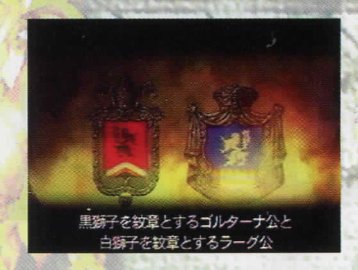
進入遊戲後，各位不妨先進入「遊戲系統講解模式」中，在該處可先了解一下遊戲的基本系統、操作方法、用語及最基本戰術技巧後，才正式出戰會較為有利。在正式開始版面攻略前，先傳授少少《FINAL FANTASY TACTICS》遊戲中，所運用戰場（戰術）技巧。











FINAL FANTASY TACTICS

好好利用地形之高低差

《FINAL FANTASY TACTICS》的其中一個特色，就是戰鬥版面中會有地形的高低差，如果能好好地利用地形之高低差，那戰鬥時便會輕鬆得多。比方說，當一位弓兵站在一個較高的位置（如12H），就算弓的射程只有五格，但在這情況下，可攻擊的距離及範圍便會增大；另外，對於一些高低差高的地方（如：這一格是1H，鄰格是4H。）這情況下是可以以地形作掩護，上面的敵人及弓兵是攻擊不到的，可是相對來說，除了使用魔法攻擊之外，你也攻擊不到他們。



長久戰對自軍不利

上期曾經介紹過（雖然不是本人負責的），將敵人攻擊至HP 0時，該敵人便會進入不能戰鬥（戰鬥不能）狀態，當過了三個TURN後（即版面中所有人已進行了移動及攻擊之類的行動共三個回合），不能戰鬥的敵人的身軀便會化成寶物箱或水晶，之後當自軍中任何一人取得後，便可取得寶物（寶物箱時）、回復HP & MP或承繼該敵人所擁有的能力（水晶時）。可是，為了取得寶物而作長期戰似乎不太化算，因為在等敵人變成水晶或寶物箱需要一段的時間，如果在此時有大批敵人走過來攻擊便大事不妙，倒不如先重點去攻擊敵方，待有空隙或機會時再回去取。如果想取後更多的寶物，倒不如將版面中的敵人打剩一隻，之後便和他玩玩長久戰（當然要自軍沒人在戰鬥不能狀態中），待取得了版面上所有的水晶及道具後，才集中火力將剩下的一人消滅掉。





不妨用多少許金錢

在初段的版面之中，有很多玩者會認為先儲多些錢，之後再買一些較好的裝備，其實這樣做是不太好的，因為在遊戲中出場的敵人大多是比自軍高二至三個LEVEL的，所以如果沒有好的裝備，又怎能戰勝這些強勁的敵人呢？另外，購買道具的時候，千萬不可以太過節儉，否則便會使力量減低，而戰敗的原因亦可能由於此而做成的。

長距攻擊大有幫助

當人物的LV有所進展後，便會出現可使用長距離攻擊的新職業（如：弓兵），自軍大可利用這些人作支援攻擊，由於使用長距離攻擊的其中一個好處是敵人不能反擊，所以可以加上接近戰的人作聯手攻擊，以求盡快消滅敵人，可是他們亦有一定的攻擊範圍，所以要好好地運用兩方（用近及長距攻擊的人），才是取勝之道。



中盤戰前用其他地方谷 LEVEL

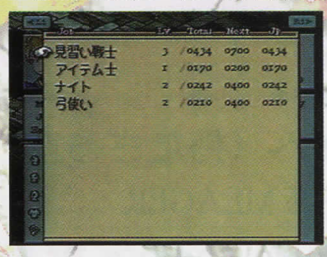
在中盤戰及後期戰時，經常會發覺自軍經常不夠LEVEL與敵人戰鬥，就算重打10次，甚至20次也不能過版（攪到講晒粗口）。這時各位不妨先回到地圖上的地方與其他較弱的敵人戰鬥（地圖上的綠點），待儲夠了一定的LEVEL後再與他們決一死戰，這種做除了可以增加LEVEL外，也可儲到一大筆的錢及職業分（JOB POINT／遊戲中簡稱JP）。





不同的職業有不同的好處

在《FINAL FANTASY TACTICS》這遊戲之中，另一個比較特別的地方，就是可以隨時轉職，而當人物使用其中一種職業出戰時，在每一次戰鬥後除了取得經驗值外，更會取得一個叫JP的分。當取得了一定的分數後，便可用它來換取該職業中的特別能力／技巧，而學會了的能力在轉了另一職業後亦可繼續使用（只要SET過便可）。而每一種職業是有不同的能力可以學會的，大家可以根據人物的能力、戰事狀況等使用及學會不同的能力及技巧。





戰場攻略

由於序章之前的故事在上期已刊登出來，因此今期便一口氣直接進入攻略篇。

序章

一個大雨天，奧維利亞公主（オヴェリア王女）來到阿邦路修道院（オーボンヌ修道院）禱告，正想離開的時候，突然自軍的其中一位成員衝了進來說敵人來襲，各人想會否是高路狄奈公爵（ゴルターナ公）為了搶走公主而來。走到外面以後，果然不出所料，是公爵的部下要帶走公主並想引發戰爭，各人「因為是公主護衛隊的關係」於是便向他們進攻，保衛公主。





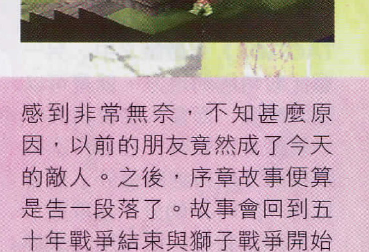
攻略一族

第一戰：阿邦路修道院外（オーボンヌ修道院）

自軍最高人物出場數：1
出場敵人：騎士×1／弓兵×3／道具士×1
過版條件：敵人全滅

這一版比較特別，除了主角「原名：拉姆莎（ラムザ）」以外，其他人全是由電腦控制的，另外所有被打倒的敵人均不會變成寶箱或水晶之類的物件，所以太可不用玩長久戰，就算想玩也不能玩，因為那些自軍也會幫忙將敵人一掃而空。倒不如全力走過去攻擊敵人的騎士還好，既可取得經驗值，又可得到JOB POINT，一舉兩得。當主角打倒了那騎士後，如果附近還有其他的敵人弓兵還未被收拾時，不妨走去幫幫忙，使各人能夠盡快過版。最後，除了自己外，不用擔心其他人的體力，因為大伙中的黑暗騎士（ダークナイト）會幫忙補給，如果剛好在補給魔法射程範圍以內時，更可分一杯羹，即也可一起補給體力。不過在此時自身已有超過130的體力，而且敵人的LEVEL又低一至兩個LEVEL，所以大可不用擔心體力及攻擊力的問題，盡情地去攻擊吧！



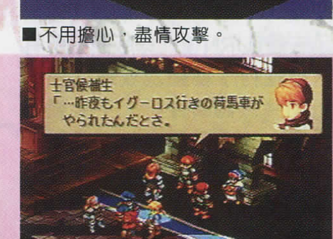




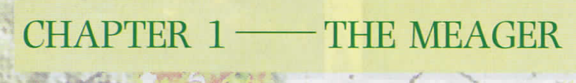
■不用擔心，盡情攻擊。

將修道院外的敵人全數擊倒後，修道院內突然傳來公主的叫聲，原來敵人利用後門進入並擄走公主，主角眼見公主被以前的好朋友、現在的敵人狄利他（ディリータ）所擄而感到非常無奈，不知甚麼原因，以前的朋友竟然成了今天的敵人。之後，序章故事便算是告一段落了。故事會回到五十年戰爭結束與獅子戰爭開始前一年的時間……









第一章——不起眼的人（持たざる者）
CHAPTER 1 —— THE MEAGER

此段故事是講述狄利他的來曆，他與主角原是好朋友，並且一起在加里簡杜王立士兵學院受訓（ガリランド王立士官アカデミー），一天各人接到了通知，說敵人「盜賊團」現在走來此小鎮中，於是任務就是將想入鎮的盜賊全數消滅。





第二戰：魔法都市加里蘭杜（魔法都市ガリランド）

自軍最高人物出場數：5
出場敵人：見習戰士×1／道具士×1
過版條件：敵人全滅

版面配置方面，不妨配置一位道具士及三位見習戰士，道具士放在較後的位置。一開始後，可將其中一個戰士移近木箱的一處，引了在屋上的敵人過來，另一個則可以站在原地待機，等在屋後的那一個敵人過來後才去攻擊，至於道具士暫時不作任行動較好，當發覺有自軍的成員進入瀕死狀態「即跪在地上」時，才盡快走過去用道具幫忙回復體力。另外，主角不妨走向狄利他那處幫手收拾敵人。當有一個敵人與自軍開戰時，不妨找一位空慨的人一起聯合夾擊敵人，以求能盡快將敵人消滅。之後有一個特別情況要非常注意的，如果有敵人衝過了前線而攻擊道具士的話，在可能的情況下應先將道具士移走，之後便用最多的人盡量圍住敵人攻擊並將他消滅，以免道具師再被攻擊。而這版有一個較為特別的技巧，就是暫時最好不要消滅那道具師，先將道具師以外的敵人消滅並取得所有寶物或水晶，最後追打剩下的道具士。







■上下的攻擊差



■圍著打

過了該版後，不妨於鎮中購入一些裝備增強自軍的實力。之後便準備向曼達利亞平原方向移動，在向平原進軍之前會有一段小插曲，就是講述主角的父親天騎士巴魯巴尼斯（**天騎士バルバネス**）由於年紀老邁，加上患上重病，最終亦難逃升天的命運，在歸天之前，主角與父親囑付主角要好好鍛練，不輸給兄長以外，還要好好地照顧其妹亞瑙瑪（**アルマ**），並將家族發揚光大，之後便吐出了最後一口氣。



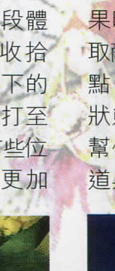


第三戰：曼達利亞平原（マンダリア平原）

自軍最高人物出場數：4
出場敵人：見習戰士×4／盜賊×1／紅豹×1
過版條件：敵人全滅「選反應一」／救援劍士亞魯加斯「選反應二」

這一版雖有兩個的選擇，但基本上都是同一個目的，那就是將版面上的敵人全數泊滅。這一版不宜過於急速的進軍，而版面中最為痳煩的就是那隻紅豹，攻擊力大且移動力高，因此當有機會攻擊牠時便該集中火力去攻擊，這時那些剩下的敵人可交由電腦控制的自軍負責「反正那些就算不能戰鬥也不會消失掉的」，所謂集中火力其實就是派二至三個人圍著牠攻擊，這種方法的好處是可以一次過扣牠一大段體力或一個回合內便將牠收拾掉。將紅豹收拾掉後，剩下的敵人便不用手軟，將他們打至「一扑一碌」，如果遇著有些位置可以前後夾攻的話，便更加有利，相信任何人也會知道的，從後攻擊是可以增加破壞力及攻擊成功率的。另外，如果時間及有機會的話，可以去取敵人留下的「遺物」。最後一點，就是有任何隊友進入頻死狀態，不要猶疑，立刻用道具幫他回復體力，總之「補體力道具是不能節儉及少的」。









完成了該版後，劍士亞魯加斯（**アルガス**）便會加入成一份子。之後，各人便繼續向伊古落斯城（**イグーロス城**）進發，進城後與主角的兄長們（**聖騎士ザルバッグ／ダイスダーク経卿**）交談後，得知敵人「骸旅團」的其中一個總部設於東方貿易成市度達（**貿易城市ドーター**）的附近，於是被兄長命令留在城中的眾人及主角也一起違抗命令，向貿易城市度達進發。

在出發前及途中，不妨在伊古落斯城及回到魔法都市加里蘭杜去補給一些裝備和道具。在往東方貿易成市度達的途中，會經過一個出名多怪物的史威治森林，當然一場大戰是免不了的。





第四戰：史威治森林（シウィージの森）

自軍最高人物出場數：4
出場敵人：爆彈×2／小矮人×2／黑小矮人×1／紅豹×1
過版條件：敵人全滅

進入這版前不妨預先將一至二位見習戰士轉職為弓兵（**弓使い**）後才正式出戰，一來可以用他們作後援攻擊，二來又可另一個職業的JOB POINT，一舉兩得。版面攻略方面，這版出場的敵人全都不會自補體力的，所以大可放心，而這版要注意的敵人有兩種，其一是爆彈，他們的普通攻擊雖然不強，只扣十至十六體力，可是他有一個絕招名叫「自爆」，只要一使用，威力是可以一口氣令一人不能戰鬥；其二是黑小矮人，他有一種招式名叫　固拳威力也不少的。開始後，盡快向對岸進攻，將小矮人及爆彈消滅，而弓兵則放在後方，不時移動並作出後方支援攻擊，至於另一邊的敵人暫可不用理會，讓電腦控制的人物去攻擊。另外，道具師亦要配置在後方，以備有隊員體力低時能夠迅速補給，而且有機會時連道具師也可作支援攻擊的行動。將對岸的爆彈、小矮人及紅豹相繼消滅後，便要支援在另一邊還在激鬥中的隊員，當然在進攻的同時亦不要放棄取寶物及水晶的機會。







完成後，大伙便繼續向貿易成市度達進發，當進入了史拉姆街後，便發現一位好像騎士的人正要挾一個男人並要他説出基斯他夫侯爵（ギュスタヴ侯爵）在哪處。正當那騎士得知侯爵在沙漠後，主角的北天騎士團便出現，那騎士為了不想與主角直接起衝突，於是便逃走了。之後，骸旅團的兵士便相繼出場，以圖阻止自軍找到大本營的地點，於是……





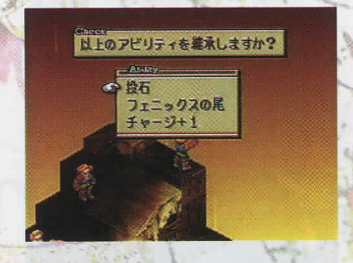
第五戰：度達的史拉姆街（ドーターのスラム街）

自軍最高人物出場數：4
出場敵人：黑魔道士 × 2／ 弓兵 × 3／ 騎士 × 1
過版條件：敵人全滅

這版的隊員配置是有些特別的，首先是進入此版之前，先要令主角及出場的隊員學會使用道具，然後便如圖的排位方法，出場的隊員有兩位弓兵及一位騎士。此排位有一個好處，就是會形成一個死角令上方的敵弓兵不能攻擊到某些隊員，之後，全員便好像電腦操控的人物一樣，盡快走上去並擊倒上面的敵弓兵，將上面的敵弓兵擊倒後，便利用上方做一大據點向下面的敵人攻擊，當然上並不是無敵的，如果敵人的黑魔道士使用魔法時便要分散，不要移成一推，以免齊齊中招。至於剩下的騎士及主角等人可以留於下一層待敵人走過來自動送上門。如果被敵黑魔法師的魔法LOCK ON的話不要緊，本人教各位一個很「賤格」的方法，就是連帶敵人齊齊中招，方法就是LOCK ON後如果還有機會移動的話，不妨走至敵人的旁邊攻擊他，之後，若果敵人未能於魔法啟動前走離你，那麼當魔法啟動時，除了你會中招外，站在旁邊的敵人也會一起中「自己友」的攻擊魔法。另外，此版亦要經常留意著各人的體力值，否則要救也救不回。











過版之後，主角們便抓到了敵人的其中一位成員，在被拳打腳踢之下，他便招出了基斯他夫侯爵（ギュスタヴ侯爵）的所在，以及敵人大本營的地點，於是各人在城中點齊了裝備後便向矽古拉斯沙漠（ゼクラス砂漠）進發。到了該處後，便與開始敵人作另一場的大戰。

第六戰：沙漠老鼠的洞穴（砂ネズミの穴ぐら）

自軍最高人物出場數：4（分成兩批）
出場敵人：空手家 × 2／ 弓兵 × 1／ 騎士 × 3
過版條件：敵人全滅

這一版別以為只能用二人便出戰，其實是首次使用分隊形式作戰，至於陣形，本人則建議一隊是主角加弓兵，以直綫擺陣；另一隊則是弓兵加道具士的組合，以橫線擺陣。之後便正式進入版面，一開始後，大部份的敵人只會向其中一道的出入口移動，另一個的出入口則只有一個空手家走出來，用投石攻擊狄利他。之後，自軍的其中一位弓兵可以走至如圖中的位置並向門前的敵人作長距攻擊，另一方面，主角則可以走至如圖中的樹與牆之間，待第二個TURN時才走出來攻擊敵人的空手家。將門前的空手家擊倒後，聚集在那一邊的敵人便會相繼引了過來，當然，站在木箱上的敵弓兵要盡快擊倒，否則便很痲煩。之後，電腦操控的二人便會衝入去與敵人戰鬥，而自軍的弓兵中，其中一位可站於木箱上，另一位則站在門口作支援攻擊，而道具師則可站於弓兵旁，待有需要時可立刻大派用場。總而言之，要看各人的情況或狀況而作出適當的判斷「補給行為」。











■好好利用門的死位

過版後，在大本營找到骸旅團的司令騎士飛古拉夫（騎士ヴィーグラフ），原來他本身是不想擄走侯爵的，當大伙進入後，主角們放他走才會將侯爵交還，否則侯爵便會被殺，有人質在手自然不敢輕舉莽動，所以決定放他走，之後見侯爵不是受太重的傷，於是便帶他回伊古落斯城。眾人因違抗命令而被大罵，幸好城主拉古公爵（ラーグ公）走來，說大伙們救出侯爵，立了大功，違令的便就此作罷，而且還給他們指示，要繼續幫忙消滅骸旅團。

之後在城中「使盡了金錢」去購置新的武器及道具後，便開始向敵人的另一個大本營，盜賊之砦出發。





第七戰：盜賊之砦（盗賊の砦）

自軍最高人物出場數：4
出場敵人：空手家×2／盜賊×3／騎士美露烏達（ミルウーダ）
過版條件：擊倒騎士美露烏達





這一版開始比較特別，過版的條件由敵全滅改成只要擊倒固定人物後便可過版，所以不用考慮，有機會攻擊目標的話便全力進攻。版面配置方面，不妨配置道具士、弓兵及騎士各一名，而道具士及騎兵則放置於後排，以便作後援攻擊及補給。開始後，敵人之負責前線攻擊的一位盜賊及白魔道士便會衝過來攻擊，當然主角及騎士要協助電腦控制的同伴去攻擊那盜賊及白魔道士。此外要留意一下白魔道士，當有任何隊員被魔法LOCK ON後，便要與其他的隊員分散或站於敵人之旁邊。當過了二至三個TURN後，目標騎士美露烏達便會走出來開始攻擊自軍，這時便是機會，全力去攻擊她，不用手下留情，最好是令她不能回到後方補給。另外可以留下自軍的騎士去對付剩下的敵人，而道具士則站在較細的平台上「當然不要引敵人過來攻擊」，當有需要時可向自軍作長距補給。有些時候，如果主戰人物不能一下子將她擊倒，而令她走至斜路處，若果當時她進入瀕死狀態且附近有沒有隊員可以走過去攻擊的話，不妨也利用道具師攻擊美露烏達，也會有好收效的。



擊倒美露烏達後，由於主角不忍心下手將她殺死，便讓她帶傷逃走了。同時，骸旅團的人攻進了伊古落斯城，並將狄利他的妹妹天她（ティータ）擄去，之後，主角得知唯一的親人，心愛的妹妹被捉去的狄利他，一下子不能平伏心情，想自己一個人走出去救回天她，可是主角阻止了他並說這麼急也不是辨法。之後亞魯加斯出來又因為狄利他不是出身於貴族而不滿，並大打出手，主角因為注重於友情，結果將亞魯加斯逐出隊外「所以在回城前請解除他身上的所有裝備」。之後，主角便決定與狄利他一起去營救天她，在途中與主角一起在草原上回想起以往的事。在城中補給後，便北上向敵人另一大本營進發。



第八戰：妮娜利亞高地（レナリア台地）

自軍最高人物出場數：5
出場敵人：黑魔道士×2／騎士×2／時魔道士×1／騎士美露烏達
過版條件：擊倒騎士美露烏達



這一版中的目標，亦是那個美露烏達，可是今次的戰法便有少許的分別，由於今次美露烏達是不會急於衝下來攻擊的，所以玩者先要對付的就是她的部下。她的部下中有兩個黑魔道士和時魔道士，由於黑魔道士的魔法攻擊範圍非常廣闊，再加上時魔法士令魔法啟動速度加快，對自軍來說是十分不利的，所以今版最先要解決的就是那些魔法士們，由於他們對物理攻擊的防禦力是不高的，所以很容易便會擊倒他們。另外，也可利用一下高地的地形效果，派一位弓兵站於石柱上作廣範圍長距支援攻擊。將敵人的三個魔道士收拾掉後，便要用騎士去支援與敵騎士戰鬥中的同伴。在此同時，目標的美露烏達亦會走下來開始攻擊主角，當然，主角會與她作埋身肉博戰，再加上弓兵的支援攻擊，這樣可能更快將好擊倒，還有，如果有機會令騎士一起走過來夾擊的話會更好。最後，待在版面中的道具士並不是呆在一邊，當有任何需要時，如：瀕死狀態及不能戰鬥時便要盡速走過去處理。這版如果戰略運用得宜的話，也可以取得一至兩件寶物或水晶。



美露烏達不甘心這樣被打倒，於是便以一死以身報團。之後，自軍便繼續向上面的方保哈母平原（フォボハム平原）進軍。接著，故事便會移至方保哈母平原的風車小屋，骸旅團的司令騎士飛古拉夫問部下為何要擄走這女子，經過一輪的解釋後，另一位部下走來報告，飛古拉夫的妹妹美露烏達已經戰死了，而且他得知是主角的北天騎士團所為，當然是怒火心中起。之後再得知北天騎士團已來到附近，於是飛古拉夫便決定要為美露烏達的死而復仇。

第九戰：風車小屋（風車小屋）

自軍最高人物出場數：4
出場敵人：空手家×2／陸行鳥×1／騎士×1／白騎士飛古拉夫
過版條件：擊倒白騎士飛古拉夫



本版的目標是白騎士飛古拉夫，只要能將他的體力扣至三十以下便能過版「真古怪」，至於版面配置方面，不妨使用兩弓兵及一騎士。這一版中，白騎士飛古拉夫的攻擊簡直是嚇壞人，威力大且攻擊距離遠，但一樣也有其對付方法，首先由電腦控制的人物大可不用理會，由他是生是死，至於自軍方面，主角最好是預先懂得使用反擊（反擊タックル）才出戰，到了主角移動時，最好是沿樓梯向上走，並趁機攻擊飛古拉夫，至於兩位弓兵則站在樓梯上，利用弓的特性向他進行遠距攻擊，當主角上到平台後，飛古拉夫當然不會放過機會向主角攻擊，而主角亦毫不猶疑的反擊。至於騎士方面則最好是向下走「地形較低的一方」，好讓將敵人引過去。之後上方的弓兵亦是瞄準飛古拉夫攻擊，就算主角打到不能戰鬥也要繼續攻擊，直至自軍能於全滅前將他的體力扣至三十以下。

將白騎士飛古拉夫的體力扣至三十以下後，便與主角對罵，對罵後便與部下一同消失，之後進入風車的內部，發覺不見天她的蹤影，大伙們一起到下一個目標滋古旦砦（ジークンン砦）進軍。（註：由於下一版的敵人強勁得令人難以想像，所以在去滋古旦砦之前不妨在其他地方戰鬥，將自軍各人升兩、三個LEVEL，順道賺些金錢及道具，之後才再到滋古旦砦。）

到了滋古旦砦後，敵人以天她做人質與亞魯加斯的兵團對抗，之後亞魯加斯只為了要對付敵人而不理會人質的安危，一槍便向天她射過去，再擊傷敵人的餘黨。眼見親妹被害，主角當然非常傷心，狄利因此發誓要打倒亞魯加斯。

第十戰：滋古旦砦（ジークデン砦）

自軍最高人物出場數：4（分成兩批）
出場敵人：黑魔道士×2／騎士×3／劍士亞魯加斯
過版條件：擊倒劍士亞魯加斯









在開始之前，不妨讓弓兵學會增加攻擊力的儲氣技巧（チャージ），如果夠JOB POINT學CHARGE＋7便更加好。由於本版雙方只可用兩個隊員，所以配置方法可以使用：第一隊是主角加上可用CHARGE＋7的弓兵，橫排；第二隊是騎士加弓兵，直排。開始後，狄利他就會不理後果的衝過去攻擊亞魯加斯，當然主角亦要走過去攻擊，可是攻擊的位置要講技巧，千萬不可站於狄利他的旁邊或正後方，因為當敵魔法士啟動魔法時會一同中招，如果可以的話，被敵黑魔法師LOCK ON後，走至敵人的旁邊，使敵人一同中招。另外，弓兵最好是先計清楚射程，然後使用CHARGE＋7攻擊，好運的話，一出招是可以扣他大半的體力，之後，就算是狄他被打至不能戰鬥，主角也應追打亞魯加斯，直至打至他不能戰鬥為止，剩下的自軍騎士與弓兵也是照平常的攻擊敵人便可。只要能夠將亞魯加斯打倒便會自動地過版。

將亞魯加斯打倒後，狄利他走上了橋上並傷心地抱著受了傷天她，之後敵人將屋內的火藥引爆，這時主角便叫狄利他快些離開，但是叫也叫不來，接著大家是當然想也想得到的大爆炸。後來主角在這事件中活了下來，可是卻一直沒有狄利他的音訊，之後故事的發展便會再次回到序章後的故事。



第一章——不起眼的人（持たざる者）完

CHAPTER 1 —— THE MEAGER —— END

第二章——利用者與被利用者（利用する者される者）

CHAPTER 2 —— THE MANIPULATOR & THE SUBSERVIENT

之後背景便回到修道院的外面，同隊的劍士加夫加利安（剣士ガフガリオン）便問主角是否認識擄走公主的人，主角只有默不作聲，之後公主護衛隊的騎士亞古妮亞斯（騎士アグリアス）為了補償她的失職並救回公主，於是便決定要出去找尋公主的下落。至於主角亦希望去查清楚擄走公主的人是否真的是狄利他，於是便跟隨大隊一起出發。這時便會正式進入第二章，在進入時因故事關係會有三位新的成員加入主角的隊中。離修道院最近的的地方就是貿易城市度達，而且只有一條路，不能去別的地方，於是唯有到該處落腳，可是一進城便立刻遇到埋伏，於是另一場有戰鬥。





第十一戰：貿易城市度達（貿易都市ドーター）

自軍最高出場人數：4
出場敵人：黑魔道士 × 2／ 弓兵 × 2／ 盜賊 × 2
過版條件：敵人全滅



這版基本上是勢力均等的，而且電腦控制之同伴的攻擊力十分好，所以實際上是較易玩的。配置方面，不妨出兩位弓兵及一位騎士。開始後，敵人及電腦控制之同伴會先行攻擊，當敵人被攻擊後，就可用主角或騎士將他們收拾。弓兵方面最好是跟在各人後面，並用長距離攻擊，至於版面中有樹的地方是特別高的，如果弓兵的跳躍力好的話，不妨將他移上去並向敵人攻擊，可是要小心敵人會走過來，若受到攻擊的話，應優先處理上面的，之後才再次攻擊餘下的。

至於敵人盜賊可以圍著他們打，以求盡快擊倒他們。而版面中有一種比較痲煩的敵人黑魔道士，他們最喜歡向多人聚集的地方啟動魔法，所以當被LOCK ON後，便要將各人分散開，又或者衝上去站在敵人的身旁，要他們齊齊中招。由於敵人也會同時中招，所以當敵人被自己的魔法所傷後，如果有機會的話，便派另一隊員過去給他致命的一擊。另外，本版中於適當的時間為自己及隊只補給亦是勝利之道。



打倒了那些敵人後，亞古妮亞斯認為不要逗留在此地浪費時間，要快些救出公主，可是要到哪處才行呢？亞古妮亞斯當然知道敵人的總部是在出了名不易攻陷的強大要塞——比斯拿要塞（ベスラ要塞）。各人便於城內休息過後再次出發往隔鄰的亞拉古亞爾森林（アラグアイの森），在途中看見了一隻陸行鳥被其他的怪物包圍著，於是主角的反應是……





第十二戰：亞拉古亞爾森林（アラグアイの森）

自軍最高出場人數：4
出場敵人：黑小矮人 × 1／ 小矮人 × 5
過版條件：敵人全滅「選反應一」／ 救助陸行鳥「選反應二」



這一版本人絕不建議玩者選反應一，原因容後再公佈。本版出戰的同伴最好是擁有高移動力及可作遠程攻擊的弓箭手，至於那些由電腦控制的人可不用理會，首先用箭手攻擊位於較前排的敵人，當然是集中火力攻擊，就算不能消滅也好，之後再利用近距攻擊的同伴將前排的敵人擊倒。

另外，在逃走中的陸行鳥大多會被那黑小矮人追著打的，如果陸行鳥被擊倒的話便不太好，所以自軍要盡快能夠將前排的敵人消滅掉，以便要殺出一路來追擊上面的黑小矮人，這黑小矮人的對付方法與對付其他小矮人的方法基本上是一樣的，只是他也是會用空手家的回轉拳法罷了。只要能夠將陸行鳥附近的敵人擊倒後，基本上版面上的敵人已倒得七七八八，剩下或沒有行動的人不妨去增援還在戰鬥中的電腦控制人物。第三，那些電腦控制的人物也不是太過偏心的，有時也會幫忙回復隊員的體力，有助於戰事的進行，最後一提的就是有機會取敵人遺下的寶物時便不要放過。



將版面上的所有敵人消滅後，由於那陸行鳥對主角有救命之恩，因此便加入成為隊中的一份子。之後回到城中為牠改名及補給軍用物資後，便向另一處地方瀑布進發。到了瀑布後便發現狄利他正與一班騎士對峙並保護公主，之後加夫加利安表明了他的任務是要擄走公主，而亞古妮亞斯則是要保護公主，於是加夫加利安便由同伴的身份一下子變成了敵人，並想將公主帶走「所以進入此版前請將他身上所有裝備全部解下並裝在主角身上（當時主角職業是騎士）」。







第十三戰：仔利其利瀑布（ゼイレキレの滝）

自軍最高出場人數：4
出場敵人：騎士×5／劍士加夫加利安
過版條件：死守公主以免被擊倒

加夫加利安對敵人的攻擊力這般強，當然反觀對付自軍的攻擊力也是十分強勁，不可輕視；可是他的裝備被除下後，不單只攻擊力大幅下降，連防禦力也是一樣，只能四處逃走，再加上不能使用「闇之劍」，簡直是兩個人。攻略方面，自軍只要集中火力將其中一邊的兩個騎士擊倒，之後再利用弓兵攻擊向上逃走的加夫加利安，若他逃至射程範圍以外，便繼續追上去。另外，右方的三個敵方騎士靠狄利他一人應付便已非常足夠，若然狄利他不敵，被敵人打倒的話，亞古妮亞斯也會去支援的，若連她也被打敗的話。（這情況簡直是壞得不可再壞加上發生機會十分之微）自軍加上主角可以移至橋上連成一排「一直線」，將主角作為前峰，並向敵人攻擊。另外有一點要留意的，就是由於本版出場的敵人不太強，可以幾乎將他們全消滅掉，但是剩下最後一個人時，千萬不要一下子將其擊倒，那時應玩玩長久戰，待取去所有寶物箱及結晶後才消滅該敵人「被電腦控制人物消滅者例外」。









加夫加利安因不敵而循走了，之後狄利便將公主交還給亞古妮亞斯，並說明了自己既不是友軍，也不是敵軍，將公主暫交由主角們保護後便走了。可是，原本是北天騎士團的主角亦因此場戰鬥而變成了敵人。既然找到了公主，移動的路線亦改向拉奧尼路（ライオネル）的古里巴杜斯教堂（グレバドス教会）。之後一進入城塞都市煞蘭達（城塞都市サランダ），便見到一個人被追趕，於是主角的反應就是……



第十四戰：城塞都市煞蘭達（城塞都市ザランダ）

自軍最高出場人數：4
出場敵人：騎士×2／黑魔道士×2／弓兵×2
過版條件：敵人全滅「選反應一」／救助機工士馬斯他狄可「選反應二」

這版本人就建議分開兩條路線進攻，一隊是由城門入口進攻的近距離攻擊隊；另一隊則是由城牆的則面進攻弓兵。另外本版出場的特別人物機工士馬斯他狄可（ムスタディオ）也會作援助攻擊，起初他便會被兩個敵弓兵用遠距離攻擊，若果不盡快衝上去引開弓兵的話，他便會很容易被打倒。由城門處進攻的一隊除了要快入城之外，還要小心敵弓兵的隔牆攻擊，當進入了城之後，便要全力盡快將敵騎兵擊倒。

另外一邊的弓兵並不是一直在發呆的，他們要走至角位，並將在城牆上作反擊行動的兩個黑魔道士擊倒，在攻擊黑魔道士的同時，亦要避開他們的魔法攻擊，因為弓兵對魔法的防禦是比較弱的，將兩個黑魔法士擊倒後，便要衝上去城牆上面作支援攻擊。此版中的騎士，有些時候很容易便可擊倒，可是有些時候幾乎可以將所有攻擊全部GUARD去。







戰鬥後，馬斯他狄可與主角及亞古妮亞斯交談，原來剛才的敵兵是巴吐商會（**バート商会**）的人，但是他沒有說出被狙擊的原因，只是說想救回他的父親，之後還想帶他一起去古里巴杜斯教堂，後來經過公主的批準，終於可以一起同行，在城中作補給後繼續出發，可是公主在城中某處嘆息自已為何是一位公主，為何因她而發生戰爭，並說出她自已以往的經歷，剛巧主角也來到，於是便躲在門後偷聽。往拉奧尼路的途中，會經過一個叫巴里亞斯的丘陵地帶。





第十五戰：巴里亞斯丘陵地帶（バリアスの丘）

自軍最高出場人數：4
出場敵人：騎士×2／召喚士×2／弓兵×2
過版條件：敵人全滅



開始時，敵人會有召喚士的出現，由於他們所配置的位置比較不顯眼及較後，所以在初段時是暫可不用理會的。反而在攻略方面，首要攻擊的就是由山上下來的弓兵及騎士，對付他們的方法就是在戰前配置中將主角放於最前，後面跟兩個弓兵，成三角形，之後再在兩弓兵的中間配置一位使用近距攻擊的同伴，喜歡的話可配置陸行鳥。之後被面中，先是將敵弓兵及騎兵收拾掉，特別是弓兵非盡快收拾不可，因為如果他們再加上召喚士的攻擊的話是十分之痲煩的。

另外如果有一弓兵逃走至山上，那時該將目標轉移至騎士身上。至中段的時候，其中一隻召喚士便會走上來開始天攻擊，對付他的方法就是集中火力攻擊他，不用多考慮，只要消滅了其中一隻後，另一隻便會比較容易對付，皆因有一隻於版面初段經常會被隊友封著攻擊能力嘛！只要將兩隻召喚士消滅後，剩下的敵人便會比較容易對付；如果之後所用的戰略及補給控制得不好，也有可能會輸回的。



過了巴里亞斯丘陵地帶後，主角們便繼續進發。之後鏡頭一轉到伊古落斯城，大斯黑暗卿（**ダイスダーグ卿**）對於加夫加利安的失敗不滿，於是便叫他去進行另一個的計劃，要他去「搞掂」拉奧尼路的樞機主教。之後，各人便到了拉奧尼路城，並見到多拉古羅哇樞機主教（**ドラクロワ枢機卿**），之後主教從手中拿出了一粒結晶，並說明這結晶的來歷及有關內容。之後公主及亞古妮亞斯便會留在城中，而主角會跟隨馬斯他狄可到機工都市哥古（**機工都市ゴーク**），去救他的父親。往哥古的途中，會途經芝哥理斯濕地。





第十六戰：芝哥理斯濕地（ツッゴリス湿原）

自軍最高出場人數：5
出場敵人：骨爪×1／骷髏骨×2／怨靈×2／發霉球×1
過版條件：敵人全滅



這版有兩處地方是要特別留意的，其一是千萬不可踏進沼澤，其二是絕對不可玩延長戰，為何會這樣說呢？因為這版的特色就是當一踏進沼澤後（但不包括經過後再跳上來），便會立刻中毒，如果不在下一次行動時走上來的話，便會繼續中毒，可是就算上來後也要一段的時間才能自動解毒，所以倒不如不要走進沼澤中；另外本版中有某些敵人是不死身的，當倒數至零後便會自動回復大量的體力，十分之痲煩，所以要在他們倒數至零前將所有敵人全數打倒。

這版的要點是不要急燥，將隊員集合在一起並將主要負責補給的人放在後面，當敵人走過來時便集中火力攻擊，另外中長距離的攻擊亦有一定的效用。另外，集在一起的好處就是在使用一些比較廣範圍的魔法時，可以一次過幫助二個或以上隊員回復體力。本版只要望能將所有敵人消滅並過關便算，不祈求能取得任何的寶物及道具。





過了這芝哥理斯濕地後，便到機工都市哥古，在進去前請將馬斯他狄可的所有裝備除下，如果隊中有話術士的話便給他裝上。進城後馬斯他狄可發覺沒有巴吐商會的人，覺得奇怪於是他便四周查看。自軍在城中補給過後，主角便在當晚到約定的地方與馬斯他狄可會面，可是一到了以後，巴吐商會的人要脅著馬斯他狄可及其父親，這樣只好交出聖石，於是主角便在煙筒處找出聖石並拋給他。竟然是一個大壞蛋，當然不會容易放過主角，於是另一大戰又正式開始。





第十七戰：機工都市哥古（機工都市ゴーク）

自軍最高出場人數：5
出場敵人：召喚士×2／弓兵×2／盜賊×2
過版條件：敵人全滅

這版最為麻煩的也是敵人的兩個召喚士，如果不盡快擊倒他們的話，分分鐘連版也過不了。戰術方面，分成三隊行動，其中一隊的主角及近距攻擊隊員負責盡快衝到對面的屋頂上，在攻擊盜賊時，如果有機會的話便順便攻擊那些召喚士。另一隊則負責站在大平台上，用長距攻擊敵召喚士及盜賊。另外再派一人負責將敵弓兵暫時引至下方，盡量令敵人遠離召喚士。至於近距攻擊的一隊只要將上面的兩個召喚士擊倒，危機已減了一半，接下來只要對付盜賊及弓兵便可。

此版面上除了召喚士外，有另一類敵人也是要注意的，就是那兩隻盜賊，論他們的攻擊力也不算太過高，可是他們有一些最令人討厭且十分之麻煩的能力，那就是盜盔甲、盜金或盜頭盔之類，金錢還不要緊，遲些會賺回來，可是當防具被盜的話，人物的防禦力便會大幅下降，雖然不會影響現有的體力最高值，但一中招時所受的損傷便會增加，這是不得不留意的。



剣士声優…山寺良牙
「ディリータ、
いったいきみは何を知っているんだ？
騎士ディリータ
「おまえは王女を救えると
考えているようだが、

在戰勝之後，各人便在屋內傾談，後來才得知原來剛才交出的聖石是竟然是假的，可是這樣一來，留在城中的亞古妮亞斯便會有危險了，可能會因而被敵人逼供，但是又不能直接返回拉奧尼路城，只好由後方繞路過去從後方進攻。之後，主角便會抵達一個名叫貿易城市科滋利斯（**貿易都市ウォージリス**）的地方，在該處再次遇到狄利他，並得知主角要去救出女王。主角正想出外之時，鏡頭一轉便到拉奧尼路城，在該處樞機主教與加夫加利安商討該怎樣去對付主角等人。之後，主角等人便開始向城進發，途中會經過巴里亞斯山谷，在該處遇見了由城逃了山來的亞古妮亞斯，於是各人便……

第十八戰：巴里亞斯山谷（バリアスの谷）

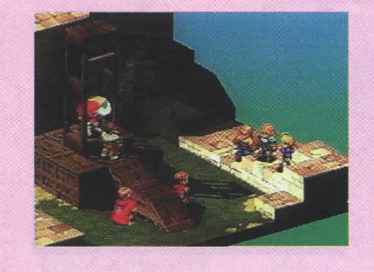
自軍最高出場人數：5（分成兩批）
出場敵人：黑魔道士×2／弓兵×2／騎士×2
過版條件：救助亞古妮亞斯

由這一版開始有一個比較特別的情況，就是原本由電腦控制的人物馬斯他狄可將會交由玩者直接操控，令自軍的實力增加了不少。攻略方面，大可利用馬斯他狄可的特別技將敵人的行動或移動暫時封印，好讓自軍攻擊時會比較輕鬆。另外，由於版面中會有兩個黑魔道士，所以自軍盡量不要集合成一推，以免齊齊中招。還有，版面的上方「即山上」會有一敵弓兵駐守，最好是可以經常利用馬斯他狄可將他的行動封著，因為他從山上向下對自軍攻擊是非常不利的。

至於版面中最首先要解決的敵人是兩隻騎士，一定要集中火力攻擊，只要打倒此二人，要過版亦會比較輕鬆。之後便是那兩隻黑魔道士，由於他們經常會用魔法去攻擊，所以在攻擊過後，體力補給的一環是十分重要的。至於剩下的弓兵，可不妨與他們玩玩，有機會的話便將山上的弓兵逼至死角位，然後使用移動封印及行動封印令他們不能移動或攻擊，好讓各人有時間去取走敵人遺下的寶物，但是有一點要注意的，就是要快，因為有可能最後的弓兵會被電腦控制的同伴擊倒的。



戰鬥後，亞古妮亞斯擔心被抓去的公主會被敵人處死，於是便叫主角快些到哥路哥拉路達刑場去救出公主。之後，亞古妮亞斯便會再次加入戰隊並成為由玩者可控制之人物。到達刑場時，處刑手正想行刑時主角剛巧趕到並阻止，可是原來那是敵人及加夫加利安假扮用來引主角們上吊的，於是另一場大戰又再次展開。



欲知後事如何，
請看下回分解！
——TO BE CONTINUE！

FINAL FANTASY TACTICS

FINAL FANTASY TACTICS 職業表

戰略上絕對必要的各項資料

職業之有關資料

職業：見習戰士（見習い戰士）

轉職最低條件：沒有
基本能力：移動力—4／跳躍力—3／CHARGE速度—5
可裝備之武器類：小刀／劍／斧／鎚
可裝備之防具類：帽／服／靴／手套／介指／手環／斗篷

此職業獨有之能力

主攻能力——ACTION

名稱	所需JOB POINT	功效
儲氣（ためる）	300	物理攻擊力增加
衝撞（体当たり）	80	用身體撞敵人
投石	90	用石仔擲向敵人
手當（手当たり）	150	回復暗闇、中毒及沉默狀態
助威（エール）	200	速度上升

反應能力——REACTION

名稱	所需JOB POINT	功效
反擊技（反擊タックル）	180	作衝撞反擊

輔助能力——SUPPORT

名稱	所需JOB POINT	功效
斧裝備可能	170	可以裝備斧頭
魔獸使（まじゅう使い）	200	將站在旁邊高低差2H以內的怪物能力增加一種
防禦	50	在下一次行動之前防禦力上升
取得JP UP	250	取得的JP時加給50%

移動能力——MOVE

名稱	所需JOB POINT	功效
MOVE+1	200	移動距離加多一格

職業：道具士（アイテム士）

轉職最低條件：無
基本能力：移動力—3／跳躍力—3／CHARGE速度—5
可裝備之武器類：小刀／槍
可裝備之防具類：帽／服／手套／介指／手環／斗篷

此職業獨有之能力

主攻能力——ACTION

名稱	所需JOB POINT	功效
藥（ポーション）	30	回復HP
高級藥（ハイポーション）	200	回復HP
EX藥（エクスポーション）	300	回復HP
以太（エーテル）	300	回復MP
高級以太（ハイエーテル）	400	回復MP
聖靈藥（エリクサー）	900	HP及MP全回復
解毒劑（毒消し）	70	解毒
目藥	80	解除暗闇狀態
回聲音樂草（やまびこ草）	120	治療沉默狀態
少女之吻（乙女のキッス）	200	解除青蛙狀態
金針（金の針）	250	解除石化狀態
聖水	400	變成不死狀態
萬能藥	700	解除任何異常狀態
鳳凰的尾巴（フェニックスの尾）	90	回復戰鬥不能狀態

反應能力——REACTION

名稱	所需JOB POINT	功效
自動藥（オートポーション）	400	自動回復HP

輔助能力——SUPPORT

名稱	所需JOB POINT	功效
擲道具（アイテム投げ）	350	可將道具投至可移動之範圍內
メンテナンス	250	裝備中的道具不會被偷或破壞
裝備更變	0	隨時改變現時之裝備

移動能力——MOVE

名稱	所需JOB POINT	功效
道具發現移動（アイテム発見移動）	100	移動後發現埋在地上的道具

職業：騎士（ナイト）

轉職最低條件：見習戰士達至LEVEL 2
基本能力：移動力—3／跳躍力—3／CHARGE速度—10
可裝備之武器類：劍／騎士劍
可裝備之防具類：盾／頭盔／盔甲／長袍／靴／手套／介指／手環／斗篷
此職業獨有之能力

主攻能力——ACTION

名稱	所需JOB POINT	功效
HEAD BREAK（ヘッドブレイク）	300	破壞敵人頭上的裝備
ARMOR BREAK（アーマーブレイク）	400	破壞敵人身上的盔甲
SHIELD BREAK（シールドブレイク）	300	破壞敵人裝備的盾
WEAPON BREAK（ウエポンブレイク）	400	破壞敵人裝備的武器
MAGIC BREAK（マジックブレイク）	250	令敵人擁有的HP變為0
SPEED BREAK（スピードブレイク）	250	令敵人擁有的SPEED變為0
POWER BREAK（パワーブレイク）	250	令敵人的物理攻擊力變為0
MIND BREAK（マインドブレイク）	250	令敵人的魔法攻擊力變為0

反應能力——REACTION

名稱	所需JOB POINT	功效
裝備武器GUARD（装備武器ガード）	200	使用裝備中的武器防禦物理攻擊

輔助能力——SUPPORT

名稱	所需JOB POINT	功效
重裝備可能	500	可裝備頭盔及盔甲防具
盾裝備可能	250	可裝備盾系防具
劍裝備可能	400	可裝備劍系武器

移動能力——MOVE

無

職業：弓兵（弓使う）

轉職最低條件：見習戰士達至LEVEL 2
基本能力：移動力—3／跳躍力—3／CHARGE速度—10
可裝備之武器類：弓箭／自動弓
可裝備之防具類：盾／帽／服／靴／手套／介指／手環／斗篷
此職業獨有之能力

主攻能力——ACTION

名稱	所需JOB POINT	功效
CHARGE +1（チャージ +1）	100	以一段時間聚集力量向敵人攻擊，數字越大威力越高；相對來說，所需的時間便需要更長。（+1的威力最少，時間短；+20威力最高，時間最長。）
CHARGE +2（チャージ +2）	150	
CHARGE +3（チャージ +3）	200	
CHARGE +4（チャージ +4）	250	
CHARGE +5（チャージ +5）	300	
CHARGE +7（チャージ +7）	400	
CHARGE +10（チャージ +10）	700	
CHARGE +20（チャージ +20）	1200	

反應能力——REACTION

名稱	所需JOB POINT	功效
SPEED セーブ	900	被攻擊時CHARGE速度會上升
避箭（矢かわし）	450	完全回避弓箭及自動弓的攻擊

輔助能力——SUPPORT

名稱	所需JOB POINT	功效
自動弓裝備可能	350	可以裝備自動弓
精神統一	400	絕對擊中敵人

移動能力——MOVE

名稱	所需JOB POINT	功效
JUMP +1	200	跳躍能力 +1

職業：空手家（モンク）

轉職最低條件：騎士達至LEVEL 3

基本能力：移動力—3／跳躍力—4／CHARGE速度—20

可裝備之武器類：無

可裝備之防具類：服／靴／手套／介指／手環／斗篷

此職業獨有之能力

主攻能力——ACTION

名稱	需JOB POINT	功效
回轉拳（回裏し拳）	150	一邊將身體回轉一邊攻擊
連續拳	300	使用連發半攻擊敵人
波動拳	300	使用氣勁去攻擊敵人
地烈斬	600	將鬥氣注入地上使地裂開攻擊敵人
秘孔拳	300	將力打入敵人的骨內令他變成死之宣告
氣孔拳	200	放出陽氣回復異常狀態
チャクラ	350	於指尖集中氣勁來回復HP及MP
蘇生	500	回復戰鬥不能狀態

反應能力——REACTION

名稱	所需JOB POINT	功效
瀕死 HP 回復	500	瀕死妖態時完全回復HP
反擊（カウンター）	300	受近距物理攻擊後立刻反擊
先掣反擊（ハメドる）	1300	於敵人攻擊前先行作出反擊行動

輔助能力——SUPPORT

名稱	所需JOB POINT	功效
格鬥	200	沒有裝備任何武器時攻擊力上升

移動能力——MOVE

名稱	所需JOB POINT	功效
HP 回復移動	300	移動後自動回復一定HP

職業：白魔道士

轉職最低條件：道具士達至LEVEL 2

基本能力：移動力—3／跳躍力—3／CHARGE速度—5

可裝備之武器類：杖

可裝備之防具類：帽／服／長袍／靴／手套／介指／手環／斗篷

此職業獨有之能力

主攻能力——ACTION

名稱	需JOB POINT	功效
ケアル	50	HP 回復
ケアルラ	180	HP 回復
ケアルガ	450	HP 回復
ケアルジャ	800	HP 回復
レイス	200	回復戰鬥不能狀態
アレイス	600	回復戰鬥不能狀態 +HP 全回復
リレイス	1000	預先回復戰鬥不能狀態一次
リジェネ	350	魔法的有效時間內不斷自動回復HP
プロテス	70	防禦直接攻擊
プロテジャ	600	防禦直接攻擊
シェル	70	防禦魔法攻擊
シェルジャ	600	防禦魔法攻擊
ウォール	400	形成防護罩防禦魔法及物理攻擊
エスナ	300	回復異常狀態
ホーリー	600	一種屬聖系的攻擊魔法

反應能力——REACTION

名稱	所需JOB POINT	功效
リジェネーター	400	受到攻擊時會出現再生的效果

輔助能力——SUPPORT

名稱	所需JOB POINT	功效
魔法防禦力 UP	400	魔法防禦力上升

移動能力——MOVE

無

職業：黑魔道士

轉職最低條件：道具士達至LEVEL 2

基本能力：移動力—3／跳躍力—3／CHARGE速度—5

可裝備之武器類：魔法棒／杖

可裝備之防具類：帽／服／長袍／手套／介指／手環／斗篷

此職業獨有之能力

主攻能力——ACTION

名稱	需JOB POINT	功效
ファイア	50	火系魔法攻擊
ファイラ	200	火系魔法攻擊
ファイガ	500	火系魔法攻擊
ファイジャ	900	火系魔法攻擊
サンダー	50	雷系魔法攻擊
サンダラ	200	雷系魔法攻擊
サンダガ	500	雷系魔法攻擊
サンダジャ	900	雷系魔法攻擊
フリザド	50	冰系魔法攻擊
フリザラ	200	冰系魔法攻擊
フリザガ	500	冰系魔法攻擊
フリザジャ	900	冰系魔法攻擊
ポイズン	150	令敵人中毒
トード	500	將敵人變成青蛙
デス	600	將敵人立刻引入戰鬥不能狀態
フレア	1000	將敵人燒至渣也不剩

反應能力——REACTION

名稱	所需JOB POINT	功效
魔法反射（魔法返し）	800	將敵人的攻擊魔法反彈回去

輔助能力——SUPPORT

名稱	所需JOB POINT	功效
魔法攻擊力 UP	400	魔法攻擊力上升

移動能力——MOVE

無

職業：時魔道士

轉職最低條件：黑魔道士達至LEVEL 3

基本能力：移動力—3／跳躍力—3／CHARGE速度—5

可裝備之武器類：杖

可裝備之防具類：帽／服／長袍／靴／手套／手環／介指／斗篷

此職業獨有之能力

主攻能力——ACTION

名稱	需JOB POINT	功效
ヘイスト	100	增加目標CHARGE速度「效果時間短」
ヘイスジャ	600	增加目標CHARGE速度「效果時間長」
スロウ	80	減低目標CHARGE速度「效果時間短」
スロウジャ	600	減低目標CHARGE速度「效果時間長」
ストップ	350	令目標不能移動及行動「CHARGE停止」
ドンムブ	100	令目標不能移動
レビテト	200	令目標飄浮於離地面一個「1H」的高度

リフレク	300	形成一個可以將魔法攻擊反射的空間
クイック	900	令目標立刻可以作出行動及移動
グラビデ	250	形成一個重力牆作出攻擊
グラビガ	550	形成一個重力牆作出攻擊
メテオ	1500	放出隕石攻擊敵人

反應能力——REACTION

名稱	所需JOB POINT	功效
瀕死 QUICK（瀕死クイック）	800	瀕死狀態時將 CHARGE TIME 值增至最高
MP 對換（MP すり替え）	400	受傷時由扣 HP 改為扣 MP

輔助能力——SUPPORT

名稱	所需JOB POINT	功效
SHOT CHARGE（ショートチャージ）	1000	縮短 CHARGE TIME

移動能力——MOVE

名稱	所需JOB POINT	功效
テレポ	650	作瞬間轉移「小心長距移動有可能會不成功的」
浮遊移動	540	浮在空中 1H 的位置作攻擊及行動等行動

職業：召喚士

轉職最低條件：時魔道士達至LEVEL 3
基本能力：移動力—3／跳躍力—3／CHARGE速度—5
可裝備之武器類：魔法棒／杖
可裝備之防具類：帽／服／長袍／靴／手套／介指／手環／斗篷
此職業獨有之能力

主攻能力——ACTION

名稱	需JOB POINT	功效
莫古（モーグリ）	110	回復 HP
希娃（シヴァ）	200	冰系攻擊
拉姆（ラムゥ）	200	雷系攻擊
伊夫列特（イフリート）	200	火系攻擊
太坦（タイタン）	220	地系攻擊
巨人（グーレム）	500	所有物理攻擊由召喚獸承擔
卡班古路（カーバンクル）	350	反射魔法攻擊
巴哈姆（バハムート）	1600	使用大熽攻擊
奧丁（オーディン）	900	使用物理攻擊
大海獸（リバイアサン）	860	使用強勁水系攻擊
沙羅曼蛇（サラマンダー）	860	使用強勁火系攻擊
斯路乎（シルフ）	400	令敵人變成沉默狀態
妖精（フェアリー）	400	回復 HP
LICH（リッチ）	600	使用黑暗系攻擊
古僚寶斯（クリュプス）	1000	使用強勁物理攻擊

反應能力——REACTION

名稱	所需JOB POINT	功效
瀕死 MP 回復	400	瀕死狀態時將 MP 增至最大值

輔助能力——SUPPORT

名稱	所需JOB POINT	功效
消費 MP 半減	1000	MP 消費降低一半

移動能力——MOVE

無

職業：盜賊（シーフ）

轉職最低條件：弓兵達至LEVEL 3
基本能力：移動力—4／跳躍力—3／CHARGE速度—5
可裝備之武器類：小刀
可裝備之防具類：帽／服／靴／手套／介指／手環／斗篷
此職業獨有之能力

主攻能力——ACTION

名稱	需JOB POINT	功效
偷錢（ギル取り）	10	偷取效人身上金錢
偷心（ハートを盜む）	150	迷惑敵人令他攻擊隊友
偷頭盔（兜を盜む）	350	偷取裝備中的頭盔
偷盔甲（鎧を盜む）	450	偷取裝備中的盔甲
偷盾（盾を盜む）	350	偷取裝備中的盾
偷武器（武器を盜む）	600	偷取裝備中的武器
偷裝飾物（アクセサリを盜む）	500	偷取裝備中的裝飾物
偷經驗值（EXP を盜む）	250	偷取敵人的經驗值並變成自己的

反應能力——REACTION

名稱	所需JOB POINT	功效
警戒	200	經常維持於防禦狀態
愛錢的心（ギルガメの心）	200	偷取與受傷度相同之金錢
キャッチ	接緊投、飛過來之武器	

輔助能力——SUPPORT

名稱	所需JOB POINT	功效
密獵	200	可將得來的怪物收集並賣給毛皮骨肉店

移動能力——MOVE

名稱	所需JOB POINT	功效
MOVE+2	560	移動距離加多兩格
JUMP +2	500	跳躍力 +2

職業：話術士

轉職最低條件：陰陽士達至LEVEL 3
基本能力：移動力—3／跳躍力—3／CHARGE速度—5
可裝備之武器類：小刀／槍
可裝備之防具類：帽／服／靴／手套／介指／手環／斗篷
此職業獨有之能力

主攻能力——ACTION

名稱	需JOB POINT	功效
勸誘	100	將敵人變成自軍隊友
説得	100	令敵人 CHARGE TIME 由 0 再加上去
稱讚（ほめる）	200	令 BRAVE 值回復
叱責（おどす）	200	令 BRAVE 值下降
説法	200	令 FAITH 值上升
解法	200	令 FAITH 值下降
死之予言（死の予言）	500	令敵人倒數進入不能戰鬥狀態
商談	100	引敵人付錢給自軍
惡口	300	令敵人進入不能控制的瘋狂戰鬥狀態
説悶話（ダーラボンのまね）	300	對敵人説悶到睡的話

反應能力——REACTION

名稱	所需JOB POINT	功效
耳指 GUARD	300	完全防備話術的攻擊

輔助能力——SUPPORT

名稱	所需JOB POINT	功效
銃裝備可能	800	可裝備槍械
調教	500	敵人於瀕死狀態時拉他入隊「作用與勸誘一樣」
魔獸語（まじゅう語）	0	可以對怪物使用話術攻擊

移動能力——MOVE

無

職業：陰陽士

轉職最低條件：白魔法士達至LEVEL 3
基本能力：移動力—3／跳躍力—3／CHARGE速度—5
可裝備之武器類：魔法棒／杖／字典／棒
可裝備之防具類：帽／服／長袍／靴／手套／介指／手環／斗篷
此職業獨有之能力

主攻能力——ACTION

名稱	需JOB POINT	功效
闇縛符	100	阻礙敵人視線令攻擊命中率下降
魔吸唱	200	吸敵人 MP 變為自己的 MP
命吸唱	350	吸敵人 HP 變為自己的 HP
信祈仰禱	400	令信仰值大幅上升
信疑仰禱	400	令信仰值下降
腐生骸屍	300	令對方變為喪屍
沉默唱	170	令敵人不可詠唱「使用」任何咒文

勇猛狂符	400	令敵人只能不斷攻擊
狐雞鼠	200	BRAVE 值下降
亂心唱	400	令敵人失去理性「混亂」
絕裝魔脱	800	敵人對自身之所有異常攻擊全部無效
不變不動	100	令敵人不能行動
夢邪睡符	350	令敵人進入睡眠狀態
碑封印	600	令敵人石化

反應能力——REACTION

名稱	所需JOB POINT	功效
使用 MP 吸收	250	敵人使用魔法攻擊的 MP 全部吸去

輔助能力——SUPPORT

名稱	所需JOB POINT	功效
防禦力 UP	400	對物理攻擊防禦力上升

移動能力——MOVE

名稱	所需JOB POINT	功效
移動距離天候無視	220	移動時不受天氣影響
MP 回復移動	350	移動後自動回復 MP

職業：風水士

轉職最低條件：空手家達至LEVEL 3

基本能力：移動力—4／跳躍力—3／CHARGE速度—10

可裝備之武器類：劍／斧

可裝備之防具類：盾／帽／長袍／靴／手套／介指／手環／斗篷

此職業獨有之能力

主攻能力——ACTION

名稱	需JOB POINT	功效
大洞（落とし穴）	150	在地上形成一個大洞令敵人跌下去+DON'T MOVE
水塊	150	用水的力去攻擊敵人＋變青蛙
蔦地獄	150	用植物攻擊敵人 +STOP
彫塑	150	用石之力攻擊敵人＋石化
局地地震	150	用岩之力攻擊敵人＋混亂
鎌鼬（かまいたち）	150	用空氣之力攻擊敵人＋不能行動
鬼火	150	用力場攻擊敵人＋睡眠
無底沼（底なし沼）	150	用水之力攻擊敵人＋死之宣告
砂嵐	150	用砂塵之力攻擊＋暗闇
吹雪	150	用雪次力攻擊＋沉默
突風	150	用風之力攻擊 +SLOW
溶岩球（溶岩ボール）	150	用大地之力攻擊＋戰鬥不能

反應能力——REACTION

名稱	所需JOB POINT	功效
風水反射（風水返し）	300	反射敵人之風水攻擊

輔助能力——SUPPORT

名稱	所需JOB POINT	功效
攻擊力 UP	400	物理攻擊力上升

移動能力——MOVE

名稱	所需JOB POINT	功效
移動距離地形無視	220	移動時不受地形限制
熔岩上移動	150	可以於熔岩上移動或停止

職業：龍騎士

轉職最低條件：盜賊達至LEVEL 4

基本能力：移動力—3／跳躍力—4／CHARGE速度—15

可裝備之武器類：標槍

可裝備之防具類：盾／頭盔／盔甲／長袍／靴／介指／手環／斗篷

此職業獨有之能力

主攻能力——ACTION

名稱	需JOB POINT	功效
水平 JUMP+2（手平ジャンプ+2）	150	水平跳兩格
水平 JUMP+3（手平ジャンプ+3）	350	水平跳三格
水平 JUMP+4（手平ジャンプ+4）	550	水平跳四格
水平 JUMP+5（手平ジャンプ+5）	800	水平跳五格
水平 JUMP+8（手平ジャンプ+8）	1100	水平跳八格
垂直 JUMP+2（垂直ジャンプ+2）	100	垂直跳兩格
垂直 JUMP+3（垂直ジャンプ+3）	250	垂直跳三格
垂直 JUMP+4（垂直ジャンプ+4）	400	垂直跳四格
垂直 JUMP+5（垂直ジャンプ+5）	550	垂直跳五格
垂直 JUMP+6（垂直ジャンプ+6）	700	垂直跳六格
垂直 JUMP+7（垂直ジャンプ+7）	1000	垂直跳七格
垂直 JUMP+8（垂直ジャンプ+8）	1500	垂直跳八格

反應能力——REACTION

名稱	所需JOB POINT	功效
龍魂（竜の魂）	600	受傷時會出現 RERAISE 效果

輔助能力——SUPPORT

名稱	所需JOB POINT	功效
槍裝備可能	400	可以裝備標槍

移動能力——MOVE

名稱	所需JOB POINT	功效
高低差無視	700	與垂直能力無關也可移動

職業：侍

轉職最低條件：騎士達至LEVEL 4、空手家達至LEVEL 5或龍騎士達至LEVEL 2

基本能力：移動力—3／跳躍力—3／CHARGE速度—20

可裝備之武器類：刀／飛標

可裝備之防具類：頭盔／盔甲／長袍／靴／手套／介指／手環／斗篷

此職業獨有之能力

主攻能力——ACTION

名稱	需JOB POINT	功效
阿修羅	100	解放刀之力向四周之敵人攻擊
虎鐵	200	阿修羅之強化版向四周之敵人攻擊
備前長船	300	解放刀之力減去敵人之MP
村雨	400	幫附近的同伴回復 HP
天之叢雲（天のむら雲）	500	向四周的敵人攻擊 +SLOW
清盛	600	防禦直接攻擊之攻擊魔法
村正	700	令敵人混亂或進入戰鬥不能狀態
菊一文字	800	攻擊一直線上之敵人
正宗	900	回復附近同伴的 HP 加 FAST

反應能力——REACTION

名稱	所需JOB POINT	功效
肉斬骨斬	200	瀕死時以自身的最大 HP 值攻擊敵人
空手入白刃（白刃取り）	700	物理攻擊完全避過「弓及自動弓除外」

輔助能力——SUPPORT

名稱	所需JOB POINT	功效
刀裝備可能	400	可裝備刀系武器
兩手取	900	將單手用武器改用兩手使用攻擊力增加一倍

移動能力——MOVE

名稱	所需JOB POINT	功效
手面移動	300	可於水面上移動及停止

職業：忍者

轉職最低條件：弓兵達至LEVEL 4、盜賊達至LEVEL 5或風水士達至LEVEL 2

基本能力：移動力—4／跳躍力—4／CHARGE速度—30

可裝備之武器類：刀／忍者刀／鎚／飛鏢

可裝備之防具類：帽／服／靴／手套／介指／手環／斗篷

此職業獨有之能力

主攻能力——ACTION

名稱	需JOB POINT	功效
飛鏢（手裏劍）	50	用飛鏢投向敵人
ナイフ	100	用小刀攻擊
劍	100	可使用劍作攻擊
鎚	100	可使用鎚作攻擊

刀	100	可使用刀作攻擊
忍刀	100	可使用忍刀作攻擊
斧	120	可使用斧頭作攻擊
槍	100	可使用槍「龍騎士用槍」作攻擊
棒	100	可使用棒作攻擊
騎士劍	100	可使用騎士劍作攻擊
字典（辞書）	100	可使用字典作攻擊
玉	70	可使用玉「投射道具」作攻擊

反應能力——REACTION

名稱	所需JOB POINT	功效
潛伏	1000	令自身變成透明狀態
回避（見切る）	400	回避率上升

輔助能力——SUPPORT

名稱	所需JOB POINT	功效
二刀流	1000	可以一之過裝備兩件單手用武器

移動能力——MOVE

名稱	所需JOB POINT	功效
水上移動	420	可於水面上移動及停止

職業：算術士

轉職最低條件：白魔道士達至LEVEL 5、黑魔道士達至LEVEL 5、時魔道士達至LEVEL 4或陰陽士達至LEVEL 4

基本能力：移動力—3／跳躍力—3／CHARGE速度—5

可裝備之武器類：字典／棒

可裝備之防具類：帽／服／靴／手套／介指／手環／斗篷

此職業獨有之能力

主攻能力——ACTION

名稱	需JOB POINT	功效
CT	250	計算 CHARGE TIME
LEVEL（レベル）	350	計算 LEVEL
經驗值（EXP）	200	計算經驗值
HIGH（ハイト）	250	計算場所的高度
質數（素数）	300	抽出質數
5	200	抽中是五的倍數的敵人會受到攻擊
4	400	抽中是四的倍數的敵人會受到攻擊
3	600	抽中是三的倍數的敵人會受到攻擊

反應能力——REACTION

名稱	所需JOB POINT	功效
餘數分配（あまり振り分け）	200	補HP時多出的數值會分給隊友
損傷分配（ダメージ分配）	300	被攻擊時對方亦要受到同等的損傷

輔助能力——SUPPORT

名稱	所需JOB POINT	功效
取得 EXP UP	350	取得經驗值時多給 50%

移動能力——MOVE

名稱	所需JOB POINT	功效
EXP 獲得移動	400	單是移動也可取得經驗值
JP 獲得移動	400	單是移動也可取得 JOB POINT

職業：吟遊詩人

轉職最低條件：「必需是男性♂」召喚士LEVEL 5或話術士LEVEL 5

基本能力：移動力—3／跳躍力—3／CHARGE速度—5

可裝備之武器類：樂器

可裝備之防具類：帽／服／靴／手套／介指／手環／斗篷

此職業獨有之能力

主攻能力——ACTION

名稱	需JOB POINT	功效
天使之詩歌（天使の詩）	100	為自軍回復 MP
命之詩歌（命の詩）	100	為自軍回復 HP
應援歌	100	自軍 CHARGE TIME 值上升
戰鬥之詩歌（戦いの詩）	100	自軍的攻擊力上升
魔力之詩歌（魔力の詩）	100	自軍的魔法攻擊力上升
無名詩歌（名もなき詩）	100	為自軍防禦所為異常攻擊
ラストソング	100	自軍的 CHARGE TIME 立刻變為 100

反應能力——REACTION

名稱	所需JOB POINT	功效
MA セーブ	500	被攻擊時魔法攻擊力上升
フェイスアップ	700	被攻擊時 FAITH 值上升

輔助能力——SUPPORT

無

移動能力——MOVE

名稱	所需JOB POINT	功效
MOVE +3	1000	移動距離加多三格
飛行移動	5000	離地 6H 的半空中移動及停止

職業：舞蹈姬（踊り子）

轉職最低條件：「必需是女性♀」召喚士達至LEVEL 5或話術士LEVEL 5

基本能力：移動力—3／跳躍力—3／CHARGE速度—5

可裝備之武器類：小刀

可裝備之防具類：帽／服／靴／手套／介指／手環／斗篷

此職業獨有之能力

主攻能力——ACTION

名稱	需JOB POINT	功效
ウイッチハンド	100	令敵人 MP 下降
ウイズナイフス	100	令敵人 HP 下降
スローダンス	100	令敵人 CHARGE TIME 下降
ボルカポルカ	100	令敵人的物理攻擊力下降
アンフェイス	100	令敵人的物理魔法攻擊力下降
ネイムレスダンス	100	令敵人產生異常狀態
ラストダンス	100	令敵人的 CHARGE TIME 計變為 0

反應能力——REACTION

名稱	所需JOB POINT	功效
A セーブ	600	被敵人攻擊時物理攻擊力上升
ブレイブアップ	700	BRAVE 值上升

輔助能力——SUPPORT

無

移動能力——MOVE

名稱	所需JOB POINT	功效
JUMP +3	1000	跳躍力 +3
飛行移動	5000	離地 6H 的半空中移動及停止

職業：模仿士（ものまね士）

轉職最低條件：見習騎士達至LEVEL 8、道具士達至LEVEL 8、召喚士達至LEVEL 5、風水士達至LEVEL 5及龍騎士達至LEVEL 5

基本能力：移動力、跳躍力及CHARGE速度——一既不明

可裝備之武器類：一概不明

可裝備之防具類：一概不明

此職業獨有之能力

主攻能力——ACTION

名稱	需JOB POINT	功效
模仿（ものまね）	不要	模仿同伴

反應能力——REACTION

無

輔助能力——SUPPORT

無

移動能力——MOVE

無



真說侍魂 武士道烈傳

期待已久的RPG《真說侍魂 武士道烈傳》，終於推出於市場了，這一隻遊戲的吸引力，除了是以格鬥名作《侍魂》中的人物及故事作為骨桿之外，還有六位不同的主角可供選擇，故事亦分為「邪天降臨之章」及「妖花慟哭之章」，遊戲中亦加入了一些格鬥作品中沒有的新人物；除此之外，遊戲中亦可以選擇於戰鬥時使用指令輸入的系統來使出奧義，就有如在玩格鬥遊戲一般；不可不提的，就是遊戲中擁有壯大豪華的聲優陣，這教人甚可抗拒呢？

文：天草四郎 時貞

RPG　製造商：SNK　發售日：發售中
售價：6800日圓　容量：CD-ROM
MEM　NEO・GEO　SEGA SATURN/ PlayStation

故事背境

長久陷於戰亂後的世界終於回復和平，武士的血流乾、人民的淚乾涸後，有一段時間是過着平的生活；可是在不經不覺間，另一個破壞和平的勢力又活躍起來。

各人都為了滿足自己的私慾及嫉妒而鬥爭，於是黑暗的勢力便再次藉着人間的醜惡，利用各人這種邪惡的心，給黑暗的魔界製造了力量。

在一百年之後，曾被魔界取去靈魂的天草四郎 時貞，終於再次甦醒並決定要復仇；並且想將這一個世界征服，將這個世界變為魔界；而羅將神三鬼亦終於出現。可是，在這一個時候出現了一班武士，來阻止他們的野望。

那一些武士將自己的生死置諸道外，他們是不會放鬆自己的修練，而且更不會向黑暗低頭，他們憑着堅決的信念便收拾行裝，向消滅邪魔的路進發。

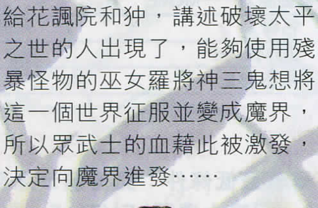
咱們會目擊武士道的血與汗；以自己的生命作為賭注的戰爭即將開始……

邪天降臨之章

害死了無數天主教徒的天草之亂之後的一百年，天草四郎 時貞借着現世的怨念而復甦，他在這一世紀內破壞了日本的和平。

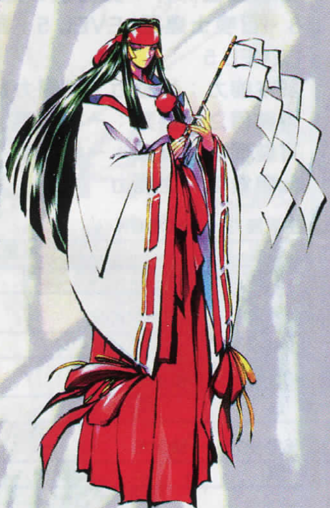
那一班侍比其他人更早發覺天草已經來到。有人對於即將有戰爭而感到快樂，亦有人感到憂愁。之後，這一個故事亦開始了……

妖花慟哭之章



那一班侍的頭目寄一封信給花諷院和狆，講述破壞太平之世的人出現了，能夠使用殘暴怪物的巫女羅將神三鬼想將這一個世界征服並變成魔界，所以眾武士的血藉此被激發，決定向魔界進發……





各屬性的關係

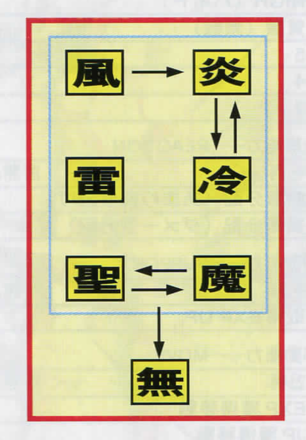
遊戲中武器及奧義的屬性，是有相剋的情況的；屬性一共有七種──風、炎、雷、冷、聖、魔、無，而人物的屬性就是跟據着他的武器，至於那一個屬性是剋制那一個屬性呢？大家可以參考以下的屬性表。

屬性表

PlayStation 版 & SegaSaturn 版

風 → 炎
雷 ← 冷
聖 ⇄ 魔
無

NeoGeoCD 版



能力表

（A代表優良，E則代表很差）

PlayStation 版 & SegaSaturn 版

角色名	攻擊	防禦	速度	回復
霸王丸	A	C	C	無
奈戶流留	D	D	B	有
橘 右京	A	C	C	無
加魯福特	C	B	A	無
查姆查姆	B	E	B	有
牙神幻十郎	A	B	B	有
千兩狂死郎	A	D	E	無
莎朗度	B	A	D	無
梨舞流留	E	D	B	有
疾風之鈴音	?	?	?	有

NeoGeoCD 版

角色名	攻擊	防禦	速度	回復
霸王丸	A	B	C	無
奈戶流留	D	D	B	有
橘 右京	A	C	B	無
加魯福特	C	C	B	無
查姆查姆	C	C	A	有
牙神幻十郎	A	B	B	有
千兩狂死郎	B	C	E	無
莎朗度	C	B	D	無
梨舞流留	E	E	A	有
疾風之鈴音	?	?	?	有



加魯福特（ガルフォード）

流派：甲賀流+加魯福特流忍術
武器名：JUSTICE BLADE
出身地：美國．三藩市
年齡：21歲
背境：與一隻叫PUPPY的忍犬一同為護正義的美國忍者。
冒險的理由：為了修練忍術，與亞蘇古艾斯古一同去拜訪服部半藏。在那裏天草突然出現，並將半藏的兒子服部真藏的身體奪去，於是服部半藏便與加魯福特一同展開旅程。

霸王丸

流派：我流
武器名：名刀．河豚毒
出身地：武藏國
年齡：26歲
背境：使用豪快的劍術，擁有熱血侍魂的男子，其實他亦是一個好學的人。
冒險的理由：突然與天草會面，與他挑戰後發覺他很強的霸王丸。「我就只是希望與這般強的人鬥一下！」，憑着這一股決心而一直追尋着天草。



查姆查姆（チャムチャム）

流派：伍也華
武器名：旭古莫古毛古
出身地：綠地獄
年齡：14歲
背境：在森林內長大的女子，擁有着開朗的性格；而且她有一隻猴子柏高柏高倍伴着。
冒險的理由：擺放於綠地獄的太陽神殿內的兩顆寶玉「聖石──黃珠魂．光及魔石──黃珠魂．暗」，這兩粒寶玉是掌握着世界的命運的，而她們這一族人就是要去保護着這兩粒寶玉。突然間，天草出現並奪去了「聖石──黃珠魂．光」，為了要取回它，查姆查姆及柏高柏高便向日本進發。

奈戶流留（ナコルル）

流派：聖神流刀舞術
武器名：寶刀．父牛
出身地：神之村
年齡：18歲
背境：聽着大自然的聲音，為了保護自然而一直戰鬥的一位心地善良的巫女。
冒險的理由：感覺到魔界的力量開始漸漸侵蝕的奈戶流留，在這個影響之下，為了要報父仇，因此便出外去斷絕邪惡的根源。父親臨死前説：「到江戶找十兵衛……」。



牙神幻十郎

流派：古陰 一刀流
武器名：銘刀．梅鶯毒
出身地：山城國
年齡：29歲
背境：冷酷的殺手，一直過着與正義及和平無緣的生活，孤獨地踏上他的旅途。
冒險的理由：在和狆的修行當中開始感到厭倦的心，自天草出現後，便決定與霸王丸對立。「只有我才有力量與天草對抗！」，憑着這一顆決心，他的冒險旅程便開始了。

橘 右京

流派：神夢想一刀流
武器名：自作．無名
出身地：近江甲賀郡．馬杉村
年齡：25歲
背境：擁有不治之症，為了心愛的女人去尋求「究極之花」。
冒險的理由：為了愛人──圭殿去尋求「究極之花」，於是便到武藏國找一位老學者。雖然老學者不大清楚花的所在，不過他知道這一種花是生長在魔界的入口。可是在魔界的那一處呢？於是右京便跟據着情佈，開始他的旅程。



千兩狂死郎

流派：舞鬥流歌舞伎
武器名：世話女房
出身地：江戶
年齡：31歲
背境：是江戶一位十分出名的歌舞伎演員，利用薙刀能夠揮舞出華麗的舞蹈，令人嘆為觀止。



莎朗度（シャルロット）

流派：我流
武器名：LA ROSH
出身地：法國
年齡：28歲
背境：為了追尋母國──法國發生異變的原因而來到日本的女劍士。她是一位美貌與實力兼備，在國內都有很多民眾支持她。



賴夏度・祖加（ナインハルト・ズィーガー）

流派：紅獅子流傭兵術
武器名：撻尼加尼
出身地：白俄羅斯
年齡：28歲
背境：歐洲最強的軍團「紅獅子聖騎士團」團長。



梨舞流留（リムルル）

流派：聖神流刀舞術
武器名：哈哈咕嚕
出身地：神之村
年齡：16歲
背境：非常仰慕姊姊奈戶流留，還是一位見習巫女。她借着冰之精靈的力量，緊隨奈戶流留離開神之村，將魔物擊退。



王虎

流派：少林寺流拔刀術
武器名：斬肉大菜刀
出身地：中國・其中一個王族的後裔
年齡：36歲
背境：以統一中國作為目標，不斷尋求真漢子的一位豪傑。



疾風之鈴音（RPG原創人物）

流派：不明
武器名：美州姬
出身地：不明
年齡：不明
背境：只會在「妖花慟哭之章」中出現的同伴，為了打倒羅將神三鬼而展開旅程；是一個沈默而且使用風術的人。



服部半藏

流派：伊賀流
武器名：無名・忍者刀
出身地：山羽山中
年齡：35歲（推定）
背境：兒子服部真藏的身體被天草奪去的悲劇忍者。



柳生十兵衛

流派：柳生新陰流・改
武器名：大和守／虎鐵・助廣
出身地：土佐
年齡：40歲
背境：喜歡劍亦喜歡劍客，是一個嚴格的劍豪。



不知火幻庵

流派：魔道流
武器名：劏
出身地：鬼哭島
年齡：27歲
背境：洞悉魔界的不知火一族後裔。



花諷院和狆

流派：戶隱流陰陽術
武器名：無名
出身地：飛驒
年齡：68歲
背境：流着陰陽師之血的花諷院派之術者，現居住於枯華院，年青的時候曾經封印過許多怪物。



地震（アースクェイク）

流派：我流忍術
武器名：不二山
出身地：美國・德赫薩斯州
年齡：30歲
背境：為了滿足自己的私慾而學習忍術的盜賊團首領。

霸王丸

[奧義名	消費氣力	屬性	數目	註釋	取法]
旋風裂斬	10	風	一	敵單體風攻擊	LV
烈風裂斬	20	風	二	敵兩體風攻擊	LV
神風裂斬	40	風	全	敵全體風攻擊	LV
弧月斬	20	風	一	敵單體大傷害	LV
疾風弧月斬	40	風	二	敵兩體大傷害	LV
烈震斬	15	無	一	敵單體混亂	LV
擊震斬	30	無	二	敵兩體混亂	LV
爆震斬	45	無	全	敵全體混亂	LV
酒攻擊	10	無	一	敵單體混亂	LV
旋風波	20	風	一	敵單體麻痺	LV
天霸旋空斬	40	沒	複	敵一列傷害	?
天霸凄煌斬	40	沒	一	敵單體大傷害	LV
天霸封神斬	70	無	全	敵全體大傷害	LV
天霸光臨斬	50	沒	一	敵單體強烈連續技	特
天霸烈空斬	60	沒	一	敵單體強烈連續技	?
天霸斷空烈斬	70	沒	一	敵單體強烈連續技	?

橘 右京

[奧義名	消費氣力	屬性	數目	註釋	取法]
秘劍 陽炎	10	無	一	敵單體飛道具 + 反震	LV
秘劍 薄刃陽炎	20	無	二	敵兩體飛道具 + 反震	LV
秘劍 亂刃陽炎	30	無	全	敵全體飛道具 + 反震	LV
秘劍 朧刀—閃—	15	沒	一	敵單體斬擊	LV
秘劍 朧刀—光—	25	沒	一	敵單體二連斬	LV
秘劍 朧刀—霞—	35	沒	一	敵單體三連斬	LV
非劍 細雪	15	無	一	敵單體麻痺	LV
秘劍 細雪	35	沒	一	敵單體高速六連斬	LV
秘劍 燕返	30	炎	一	敵單體大傷害	LV
秘劍 雙殺燕返	50	炎	二	敵兩體大傷害	LV
燕六連	60	炎	一	敵單體六連斬必殺奧義	LV
秘劍 霜風	20	無	一	敵單體弱點攻擊	LV
秘劍 滅刹夢霞	30	沒	一	敵單體混亂	?
夢想 殘影香	55	沒	全	敵全體大傷害	特
夢想 殘光霞	65	沒	全	敵全體大傷害	?
夢想 闇沈香	75	沒	全	敵全體大傷害	?

奈戶流留

[奧義名	消費氣力	屬性	數目	註釋	取法]
神之輪舞（カムイ リムセ）	10	聖	一	敵單體聖屬性攻擊	LV
幻鷹神之輪舞（アペフチ カムイ リムセ）	30	聖	一	敵單體連續攻擊	LV
守之氣（エプンキネ ケナシ）	15	聖	一	我方單體回復	LV
守之泉（エプンキネ メム）	30	聖	一	我方單體回復 + 狀態回復	LV
守之祝福（エプンキネ ニタイ）	60	聖	全	我方全體大回復	LV
猛襲之鷹（アムベ ヤトロ）	15	風	一	敵單體鷹攻擊（要鷹）	LV
神之狼（カムイ シルマ）	25	無	一	敵單體狼強襲（要狼）	LV
自然色鷹之輪舞（イルスカ ヤトロ リムセ）	40	風	全	敵全體鷹攻擊（要鷹）	LV
勝利之刃（アンヌ ムツベ）	20	沒	複	橫一列貫通技	LV
乘風之神（レラ オ カムイ）	45	聖	一	敵單體連續技	?
神之刃（カムイ ムツベ）	20	聖	一	敵單體強烈動物技（要鷹）	LV
鷹捕神之刃（ノシキ カムイ ムツベ）	40	風	複	橫一列貫通技（要鷹）	LV
稻妻之牙（イメル シキテ）	20	無	一	敵單體反震攻擊（要狼）	LV
閃光之牙（メル シキテ）	40	無	一	橫一列貫通技 + 反震（要狼）	LV
天之牙（カント シキテ）	50	無	全	敵全體反震攻擊（要狼）	LV
光輝風之牙（ヌペキ レラ シキテ）	50	沒	一	敵單體連續攻擊	特
光輝天之牙（ヌペキ カント シキテ）	60	沒	一	敵單體連續攻擊	?
光輝神之牙（ヌペキ カムイ シキテ）	70	沒	一	敵單體連續攻擊	?

加魯福特

[奧義名	消費氣力	屬性	數目	註釋	取法]
PLASMA BLADE（プラズマ ブレード）	10	雷	一	敵單體雷攻擊 + 麻痺	LV
PLASMA CROSS BLADE（プラズマ クロスブレード）	20	雷	二	敵兩體雷攻擊 + 麻痺	LV
PLASMA DRIVE（プラズマ ドライヴ）	35	雷	複	橫一列雷攻擊 + 反震	?
RUSH DOG（ラッシュドッグ）	10	無	一	敵單體 PUPPY 攻擊	LV
MACHINE GUN DOG（マシンガン ドッグ）	25	無	一	敵單體多段攻擊 + 反震	LV
MEGA STRIKE DOG（メガストライク ドッグ）	35	無	一	敵單體飛道具 + 麻痺	LV
STRIKE HEADS（ストライク ヘッズ）	25	無	一	敵單體超強力投技	LV
LIGHTNING WAVE（ライトニング ウェイブ）	25	雷	一	敵單體麻痺攻擊	LV
PLASMA FACTOR（プラズマ ファクター）	30	雷	一	敵單體雷屬性決定技	LV
REAR REPLICA ATTACK（リア レプリカ アタック）	30	無	一	敵單體奇襲技	LV
BACK STAB（バックスタブ）	20	無	一	透明化	LV
SHADOW COPY（シャドーコピー）	35	無	一	分身	LV
REPLICA DOG（レプリカドッグ）	15	無	一	敵單體奇襲 + 混亂	LV
SHOT GUN DOG（ショットガン ドッグ）	30	無	全	敵全體反震	LV
DOUBLE MEGA STRIKE HEADS（ダブルメガＳヘッズ）	50	無	一	連續攻擊 + 投技	特
DOUBLE GIGA STRIKE HEADS（ダブルギガＳヘッズ）	60	無	一	連續攻擊 + 投技	?
DOUBLE TERA STRIKE HEADS（ダブルテラＳヘッズ）	70	無	一	連續攻擊 + 投技	?

查姆查姆

[奧義名	消費氣力	屬性	數目	註釋	取法]
回力標投・橫（タンゲレ アーラ）	10	無	一	敵單體回力標攻擊	LV
回力標投・上（ニンプス アーラ）	20	無	全	敵全體回力標攻擊	LV
迴轉連擊（キルクルス コルヌー）	50	無	一	敵單體超強力五連攻擊	?
死亡盔・柏高柏高（ムーラ パクパク）	10	魔	一	敵單體飛道具 + 咀咒	LV
柏高柏高・亞侯火餤（パクパク ガブル）	20	魔	一	敵單體飛道具	LV
柏高柏高・旋風舞（パクパク デオス）	30	無	全	敵全體修害 + 反震	LV
回復香蕉（アリクイス エデッセ）	10	聖	一	我方單體回復	LV
恩賜香蕉（ムルティー エデッセ）	40	聖	全	我方全員回復	LV
鳶爪（サリーレ ウングイス）	25	沒	一	敵單體六連發爪技	LV
鳶爪亂舞（プロエリウム レウェ）	45	無	一	敵單體強力五連斬	LV
狂性之速（エーラティオー カネレ）	10	無	一	我方單體加速	LV
打呵欠（ミールム パクス）	30	無	全	敵全體攻擊 + 減速	LV
獸神衝（テルム インペトゥス）	50	沒	全	超傷害之全體技	特
變獸攻擊（メタモアニマル アタック）	60	沒	全	超傷害之全體技	?
變獸千兆力量攻擊（メタモギガス アタック）	60	沒	全	超傷害之全體技	?



（沒：屬性不定／無：無屬性／複：可多過一個敵人／LV：升級取得／特：特別方法取得



牙神幻十郎

奧義名	消費氣力	屬性	數目	註釋	取法
櫻華斬	10	魔	一	敵單體飛道具＋麻痺	LV
亂櫻華	15	魔	二	敵兩體飛道具＋混亂	LV
怨殺刃	20	魔	一	敵單體飛道具＋咀咒	?
三連殺 牙	10	沒	一	敵單體武器屬性決定技	LV
三連殺 角	20	沒	一	敵單體武器屬性二連斬	LV
三連殺 燐	30	沒	一	敵單體武器屬性三連斬	LV
桐覇 光翼刃	25	沒	一	敵單體強斬擊	LV
連空殺	35	沒	一	敵單體強力二連斬	LV
三空殺	45	沒	一	敵單體強力三連斬	LV
紅	20	沒	二	敵兩體攻擊＋反震	LV
紅櫻殺	30	沒	全	敵全體攻擊＋反震	LV
濡雫	30	無	一	休息一會體力回復	LV
百鬼殺	25	沒	一	敵單體即死技	LV
五光斬	60	沒	一	超強力五連斬	特
裏五光	70	沒	一	超強力五連斬	?
鬼五光	80	沒	一	超強力五連斬	?

千兩狂死郎

奧義名	消費氣力	屬性	數目	註釋	取法
狂死郎宴舞	25	炎	一	敵單體連續技三段	LV
血肉之舞	45	炎	一	敵單體連續技七段	LV
猛獅子連舞	35	炎	一	敵單體強力四連斬	?
火炎曲舞	15	炎	一	敵單體炎攻擊	LV
火炎曲舞 宴	30	炎	一	敵單體強力炎攻擊	LV
跳尾獅子	25	炎	二	敵兩體強烈傷害	LV
跳尾獅子 亂心	35	炎	全	敵全體強烈傷害	LV
回天曲舞 曙	20	沒	一	敵單體二連斬＋反震	LV
回天曲舞 新月	40	沒	全	敵全體二連斬＋反震	LV
蝦蟇地獄	20	無	一	敵單體攻擊＋混亂	LV
大蝦蟇地獄	35	無	全	敵全體攻擊＋混亂	LV
大蛇之舞	55	炎	全	敵全體大傷害	特
麟之舞	65	炎	全	敵全體大傷害	?
鬼之舞	75	炎	全	敵全體大傷害	?

莎朗度

奧義名	消費氣力	屬性	數目	註釋	取法
SPLASH FAINT（スプラッシュ ファーント）	25	沒	複	突進連打技、橫一列貫通	LV
MIRAGE FAINT（ミラージュ ファーント）	35	沒	全	突進連打技、敵全體	LV
POWER GRADATION（パワー グラデーション）	15	沒	一	敵單體大傷害	LV
MISTRAL GRADATION（ミストラル グラデーション）	25	沒	二	敵兩體大傷害	LV
SHELL MONTE（シエル モンテ）	35	沒	全	敵全體大傷害	LV
TRY SLASH（トライ スラッシュ）	10	無	一	敵單體攻擊＋反震	LV
NOBLE SLASH（ノーブル スラッシュ）	20	無	二	敵兩體攻擊＋反震	LV
PREE SLASH（プリエ スラッシュ）	30	無	全	敵全體攻擊＋反震	LV
DERNI E'CLAIR（デルニ エクレール）	20	沒	一	敵單體之弱點直擊	LV
ANGEL DEFENCE（アンジュ デファンス）	40	沒	全	敵全體四連斬	?
RAFALE GRADATION（ラファール グラデーション）	45	沒	全	敵全體大傷害	特
SPLEND GRADATION（スプラント グラデーション）	55	沒	全	敵全體大傷害	?
SPLASH GRADATION（スプラッシュ グラデーション）	65	沒	全	敵全體大傷害	?



梨舞流留

奧義名	消費氣力	屬性	數目	註釋	取法
冷凍力（ルプシ トゥム）	20	冷	一	敵單體冰之槍攻擊	LV
吹雪之槍（ウプシ オプ）	25	冷	一	敵單體冰之槍多段攻擊	LV
暴風吹雪之槍（トゥリ ウプン オプ）	45	冷	全	吹雪之槍敵全體攻擊	LV
冰之泉（コンル メム）	10	無	一	對手跌倒、有反震效果	LV
天之種籽（カント イノンノ）	10	無	一	我方單體回復	LV
傳説之種籽（シルカ イノンノ）	40	無	一	我方單體大回復	LV
神之鏡（カムイ シトゥキ）	15	無	一	我方單體防禦力上昇	LV
水之氣息（ワッカ シクテ）	30	無	全	我方全員體力回復	LV
彩虹之氣息（アトゥイ シクテ）	80	無	全	我方全體體力大回復	LV
冷凍弓（ルプシ クアレ）	30	冷	全	敵全體冰發射	LV
冰之岩（コンル シラル）	20	冷	一	敵單體冰攻擊＋減速	LV
冰之山（コンル イクシベ）	30	冷	全	敵全體冰攻擊＋減速	LV
冰之花（コンル ノンノ）	35	冷	一	敵單體飛道具＋麻痺	LV
茂盛冰之花（オカイ コンル ノンノ）	50	冷	全	敵全體飛道具＋麻痺	LV
冰之岩筍（コンル ラクル）	60	冷	全	敵全體連續攻擊	?
冷凍風之刃（ルプシ レラ エムシ）	50	冷	全	敵全體傷害	特
冷凍天之刃（ルプシ カント エムシ）	60	冷	全	敵全體傷害	?
冷凍神之刃（ルプシ カムイ エムシ）	70	冷	全	敵全體傷害	?

道具表

道具名	售價	效果
藥草	30	體力 50 回復
傷藥	70	體力 100 回復
戰士之傷藥	200	體力 200 回復
超青汁	500	體力全回復
痊癒之水（いやしの水）	1200	全員體力 200 回復
鐵火巻	50	炎攻擊
冰祝詞（氷がし）	冷氣攻擊	
風車	50	風攻擊
天聖酒	500	氣力 100 回復
龍之逆鱗	250	立即怒爆發
增力之巻物	100	戰鬥中力 +20
迅速之巻物	50	戰鬥中速 +10
回避之巻物	80	戰鬥中避 +50
煙幕	50	戰鬥中逃脱
解毒草	20	毒回復
氣付藥（気付け薬）	30	混亂回復
解縛藥	50	麻痺回復
解咒靈藥	50	咀咒回復
万能藥	1200	全狀態回復
炎之粉	20	攻擊屬性於一定時間為炎
冷之粉	20	攻擊屬性於一定時間為冷
風之粉	20	攻擊屬性於一定時間為風
雷之粉	20	攻擊屬性於一定時間為雷
聖之粉	50	攻擊屬性於一定時間為聖
魔之粉	50	攻擊屬性於一定時間為魔
仙魂丹	300	戰鬥不能回復、體力回復一半
仙魂秘藥	750	戰鬥不能回復、體力全回復
封魔之紙幣（封魔の札）	100	聖攻擊
雷御腰（雷おこし）	50	雷攻擊
影縛針（影ぬい針）	70	使敵人有麻痺狀態
咀咒之邪香（呪いの邪香）	140	使敵人有咀咒狀態
鉛之邪香	100	使敵人的速減低
不意之邪香	80	使敵人的防 -20
卷秘（まきびし）	100	使全體敵人的防減低
退魔香	50	敵人的出現率減低
氣力之素	500	氣力最大值 +8
体力之素	320	體力最大值 +8
速度之素（すばやさの素）	240	速 +1
力之素	320	力 +1
赤福	25	體力 50 回復
燒清水魚（清水焼き）	200	氣力 30 回復
出雲麵（出雲そば）	15	體力 30 回復

疾風之鈴音

奧義名	消費氣力	屬性	數目	註釋	取法
旋刃斬	10	風	一	敵單體攻擊＋反震	LV
旋刃裂斬	20	風	二	敵兩體攻擊＋反震	LV
旋刃捲斬	30	風	全	敵全體攻擊＋反震	LV
翔破斬	20	沒	一	敵單體無屬性決定技	LV
翡翠翔斬	35	沒	二	敵兩體翔破斬	LV
飛翔地割斬	55	沒	全	敵全體防禦不能之大技	LV
風翔空舞—水鳥—	30	風	全	我方全員體力回復	LV
風翔空舞—隼—	15	風	全	我方全員加速	LV
飛翔虹刃	25	沒	複	突進橫一列貫通攻擊	LV
風刃霧操翔	15	風	一	敵單體飛道具＋混亂	LV
風刃霧操陣	35	風	全	敵全體飛道具＋混亂	LV
風刃眩暝翔	35	風	一	敵單體龍卷＋麻痺	LV
風刃眩暝陣	40	風	全	敵全體龍卷＋麻痺	LV
風剎崩斬	50	風	複	強力橫一列貫通飛道具	?
天翔鳳凰斬	45	沒	全	敵全體大傷害	LV
天翔龍神斬	55	沒	全	敵全體大傷害	?
天翔神仙斬	65	沒	全	敵全體大傷害	?



裝備表

胴

[裝備名	售價	效果	霸	奈	加	右	幻	查	鈴	莎	狂	梨]
力帶	40	防 +1	◆	◆	／	◆	◆	◆	／	／	◆	◆
炎之布（炎のさらし）	90	防 +2、炎屬性	◆	◆	／	◆	◆	◆	／	／	◆	◆
神聖布（聖なるさらし）	150	防 +4、聖屬性	◆	◆	／	◆	◆	◆	／	／	◆	◆
雷擊之布（雷撃のさらし）	300	防 +6、雷屬性	◆	◆	／	◆	◆	◆	／	／	◆	◆
疾風之布（疾風のさらし）	400	防 +8、風屬性	◆	◆	／	◆	◆	◆	／	／	◆	◆
吹雪之布（吹雪のさらし）	600	防 +10、冷屬性	◆	◆	／	◆	◆	◆	／	／	◆	◆
鎖帷子	100	防 +1	／	／	◆	／	／	／	◆	◆	／	／
紅蓮帷子	210	防 +2、炎屬性	／	／	◆	／	／	／	◆	◆	／	／
聖鋼帷子	360	防 +4、聖屬性	／	／	◆	／	／	／	◆	◆	／	／
暗黑帷子	500	防 +6、魔屬性	／	／	◆	／	／	／	◆	◆	／	／
雷鳴帷子	620	防 +8、雷屬性	／	／	◆	／	／	／	◆	◆	／	／
風神帷子	800	防 +10、風屬性	／	／	◆	／	／	／	◆	◆	／	／
星甲（スターメイル）	1200	防 +14、聖屬性	／	／	／	／	／	／	／	◆	／	／
黑暗甲（ダークメイル）	1600	防 +14、魔屬性	／	／	／	◆	◆	／	／	◆	／	／
冰甲（アイスメイル）	1500	防 +14、冷屬性	／	／	◆	／	／	／	◆	◆	／	／
雷電甲（サンダメイル）	1800	防 +15、雷屬性	／	／	◆	／	／	／	／	◆	／	／
心甲（ハードメイル）	2000	防 +15	／	／	◆	◆	◆	／	◆	◆	／	／
空中甲（エアーメイル）	1800	防 +15、風屬性	／	／	◆	／	／	／	◆	◆	／	／
亞夏活之皮衣（アハウの皮衣）	1800	防 +15、炎屬性	／	／	／	／	／	◆	／	／	／	／

腕

[裝備名	售價	效果	霸	奈	加	右	幻	查	鈴	莎	狂	梨]
布之手甲	60	防 +1	／	◆	◆	／	／	／	◆	◆	／	◆
革之手甲	150	防 +2	／	◆	◆	／	／	／	◆	◆	／	◆
錦繪手甲	200	防 +1、攻 +1	／	◆	◆	／	／	／	◆	◆	／	◆
南蠻手甲	350	防 +1、攻 +3	／	◆	◆	／	／	／	◆	◆	／	◆
鳳凰手甲	300	防 +3	／	◆	◆	／	／	／	◆	◆	／	◆
神龍手甲	600	防 +3、攻 +3	／	◆	◆	／	／	／	◆	◆	／	◆
式神手甲	450	防 +6	／	◆	◆	／	／	／	◆	◆	／	◆
天翔手甲	600	防 +2、攻 +4	／	◆	◆	／	／	／	◆	◆	／	◆
銅之腕輪	220	防 -1、攻 +1	◆	／	◆	◆	◆	◆	◆	◆	／	／
銀之腕輪	320	防 -2、攻 +2	◆	／	◆	◆	◆	◆	◆	◆	／	／
金之腕輪	400	防 -4、攻 +4	◆	／	◆	◆	◆	◆	◆	◆	／	／
水晶之腕輪	700	防 +2、攻 +2	◆	／	◆	◆	◆	◆	◆	◆	／	／
流星之腕輪	600	攻 +4	◆	／	◆	◆	◆	◆	◆	◆	／	／
陽炎之腕輪	500	防 +10、攻 -10	◆	／	◆	◆	◆	◆	◆	◆	／	／
修羅之腕輪	800	防 -20、攻 +15	◆	／	◆	◆	◆	◆	◆	◆	／	／
聖母之腕輪	1000	防 +20、攻 -20	◆	◆	◆	◆	／	◆	◆	◆	／	◆

腳

[裝備名	售價	效果	霸	奈	加	右	幻	查	鈴	莎	狂	梨]
稻草履（わら草履）	80	防 +1	◆	◆	／	◆	◆	◆	／	／	◆	◆
金之草履	160	防 +2	◆	◆	／	◆	◆	◆	／	／	◆	◆
風紋之草履	300	防 +2、速 +2	◆	／	／	◆	◆	／	／	／	◆	／
迅雷之草履	320	防 +2、速 +4	◆	／	／	◆	◆	／	／	／	◆	／
虎皇之草履	400	防 +5	◆	／	／	◆	◆	／	／	／	◆	／
地龍之草履	600	防 +12、速 -8	◆	／	／	◆	◆	／	／	／	◆	／
翔破之草履	500	防 +2、速 +12	◆	／	／	◆	◆	／	／	／	◆	／
霸邪之草履	700	防 +8	◆	／	／	◆	◆	／	／	／	◆	／
靴（ブーツ）	200	防 +4、速 -1	／	◆	◆	／	／	／	◆	◆	／	◆
皮靴（レザーブーツ）	300	防 +5、速 -1	／	◆	◆	／	／	／	◆	◆	／	◆
鈦靴（チタンブーツ）	350	防 +6、速 -2	／	◆	◆	／	／	／	◆	◆	／	◆
銅靴（メタルブーツ）	400	防 +8、速 -8	／	◆	◆	／	／	／	◆	◆	／	◆
重靴（ヘビーブーツ）	2000	防 +20、速 -20	／	◆	◆	／	／	／	◆	◆	／	◆
妖精靴（エルフブーツ）	2000	防 +2、速 +20	／	◆	◆	／	／	／	◆	◆	／	◆
奧米加靴（オメガブーツ）	670	防 +8、速 -2	／	◆	◆	／	／	／	◆	◆	／	◆
最後靴（ラストブーツ）	1000	防 +12、速 -2	／	◆	◆	／	／	／	◆	◆	／	◆
木綿之腳絆	150	防 +1	◆	◆	◆	◆	◆	／	◆	／	◆	◆
刺子之腳絆	270	防 +2	◆	◆	◆	◆	◆	／	◆	／	◆	◆
絹之腳絆	360	防 +2、速 +1	◆	◆	◆	◆	◆	／	◆	／	◆	◆
紅絹之腳絆	450	防 +4、速 +2	◆	◆	◆	◆	◆	／	◆	／	◆	◆
龍爪之腳絆	620	防 +5、速 +3	◆	◆	◆	◆	◆	／	◆	／	◆	◆
流星之腳絆	1450	防 +2、速 +10	◆	◆	◆	◆	◆	／	◆	／	◆	◆
天櫻之腳絆	2000	防 +10、速 +2	◆	◆	◆	◆	◆	／	◆	／	◆	◆

裝飾品

[裝備名	售價	效果	霸	奈	加	右	幻	查	鈴	莎	狂	梨]
線繩（組紐）	80	攻 +1	◆	／	／	◆	◆	／	／	／	◆	／
戰之線繩（戦いの組み紐）	180	攻 +2	◆	／	／	◆	◆	／	／	／	◆	／
鋼之線繩（鋼の組み紐）	340	攻 +4	◆	／	／	◆	◆	／	／	／	◆	／
鬼之線繩（鬼の組み紐）	1200	攻 +5	◆	／	／	◆	◆	／	／	／	◆	／
真田線繩（真田紐）	2000	攻 +8	◆	／	／	◆	◆	／	／	／	◆	／
絲帶（リボン）	120	攻 +1	／	◆	／	◆	／	◆	／	◆	／	◆
青絲帶（青いリボン）	320	攻 +2	／	◆	／	◆	／	◆	／	◆	／	◆
紅絲帶（赤いリボン）	500	攻 +3	／	◆	／	◆	／	◆	／	◆	／	◆
金之絲帶（金のリボン）	1000	攻 +4	／	◆	／	◆	／	◆	／	◆	／	◆
神聖絲帶（聖なるリボン）	1600	攻 +5	／	◆	／	◆	／	◆	／	◆	／	◆
耳環（イヤリング）	40	速 +2	／	◆	◆	／	／	◆	／	◆	／	◆
盜賊戒指（シーフリング）	100	速 +3	／	◆	◆	／	／	◆	／	◆	／	◆
穿透戒指（スルーリング）	200	速 +4	／	◆	◆	／	／	◆	／	◆	／	◆
珍珠戒指（パールリング）	300	速 +5	／	◆	／	／	／	◆	／	◆	／	◆
最後戒指（ラストリング）	1000	速 +10	／	◆	／	／	／	◆	／	◆	／	◆
首飾（首飾り）	80	防 +1	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆
守護符（お守り）	100	運 +1	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆
鈔票（お札）	200	速 +1	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆
化　・弁慶	400	攻 +2	／	／	／	／	／	／	／	／	◆	／
化　・土蜘蛛	600	防 +6	／	／	／	／	／	／	／	／	◆	／
化　・火焔	800	速 +4	／	／	／	／	／	／	／	／	◆	／
化　・影清	1000	攻 +8	／	／	／	／	／	／	／	／	◆	／
化　・變化	1500	速 +12	／	／	／	／	／	／	／	／	◆	／
圍巾（マフラー）	200	運 +2	／	／	◆	／	／	／	◆	◆	／	／
修羅之指輪	2000	攻 +5	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆
金釵（かんざし）	1000	防麻痺	／	◆	／	／	／	◆	◆	◆	／	◆
替身之數珠	1000	防即死	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆
精靈石	10000	防咀咒	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆
護符	5000	防咀咒	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆
紋章	5000	防混亂	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆

進入遊戲

在遊戲的一開始可以在六位角色中選擇其中一位作為主角，各位可以跟據着自己的喜好來選擇主角。在選擇了主角後，便選擇玩「邪天降臨之章」還是「妖花慟哭之章」；在確定了要玩那一章後，便要選擇遊戲中的戰鬥是以格鬥遊戲中的出招方法（格闘コマンド），還是以技名選擇（技名セレクト）來使出奧義了，不過大家亦不必太過苦腦去選擇，因為在遊戲進行中是可以改變為另一個方式的；當一切都選好後，便可以開始遊戲。



MENU畫面

進入了MENU畫面中，除了可以看到角色的體力（体）、氣力（気）、LEVEL（劍技）、LEVEL稱號（如：一見習一）、升下一個LEVEL的所需經驗值（あと）及持有金錢的數目（金）之外，其實還有五個項目可以選擇的，分別是……

力量：除了觀看角色的LEVEL（劍技）、LEVEL稱號、體力（HP）、氣力（MP）、經驗值及升下一個LEVEL所需的經驗值外，還可以看到人物的現有攻擊力（攻）、現有防禦力（防）、力氣（力）、守衛力（守）、迴避率（避）、速度（速）、命中率（運）及武器等級，而且還可以觀看角色現有的裝備。

道具：觀看或使用所持有的道具，亦可以在寶物（宝物）的一處觀看持有的重要寶物。

奧義：觀看或使用角色懂得的奧義。

裝備：裝備或卸除（はずす）角色的防具；防具分別有衣服（胴）、護手（腕）、護足（腳）、飾物（飾）四種，而飾物是可以裝備兩件的；除此之外，還可以觀看人物的防禦屬性。

設定：在這裏可以設定遊戲中的交談速度（会話速度）、戰鬥速度、交談主要事情時有否說話聲音（ボイス）、奧義輸入方式（奥義入力方式）及音聲輸出（ステレオ：立體聲／モノラル：單聲道）

戰鬥畫面

在遊戲的戰鬥中，可以看見人物的照片旁邊，有一行有「怒」字的能量計，當角色一受傷，能量就會增加，而攻擊力亦會同時增加，當受傷到了一定的程度，這一行能量就可以加滿，除了攻擊力增強了許多外，毒、混亂、麻痺、咀咒及豬等狀態都會解除，若角色懂得超必殺奧義（NG版為成長奧義）的話，亦可以使出超必殺奧義。另外，大家在戰鬥時一共有六個項目可以選擇，分別有……

斬：通常攻擊；當選定了攻擊的敵人後，是可以按下不同的鍵去選擇攻擊的強弱，分別有輕、中、重三種攻擊

技：使用奧義或超必殺奧義；若戰鬥以出招方法來玩的話，就在選定了要使用奧義的角色或敵人後輸入出招方法（會損耗氣力）

逃：逃脫（不一定成功）

散：利用方法逃避戰鬥，盡量令敵人離開（主角專用，並且不一定成功）

物：使用道具

防：於整個回合中防禦，防禦力及回避率都增加

滅：令角色自動戰鬥；若要停止的話便於行動時按鍵取消

陣：轉換角色的排列（主角專用



異常狀態

遊戲中一共有七種異常狀態，分別是……

戰鬥不能：當角色的體力為0時，就不可能繼續戰鬥

毒：在戰鬥中，體力會逐漸減少

混亂：有機會向自己的同伴攻擊

麻痺（放心）：完全不能行動

咀咒（呪い）：不能使用奧義

反震（ふらふら）：擋格了敵人的攻擊後，武器的震盪力令角色於這一個回合中不可行動

豬（豚）：令角色化成一隻豬（羅將神三鬼專用）



記錄方法

只要能夠找到《侍魂》中的人氣角色——黑子，就可以作遊戲儲存。



「邪天降臨之章」奈户流留之卷

序卷—挽救大自然

在神之村（カムイコタン）內，奈戶流留及梨舞流留正等待着父親的歸來，良久，奈戶的寵物——瑪瑪哈哈（ママハハ）正咬着父親的配刀回來，兩人發覺事有蹺蹊，於是便回到家中找家人商量；奈戶決定要到神之森找回失踪了的父親，她拿着父親的寶刀，在寶箱中取得布之手甲，便立即向村的西方出發。

進入了神之森（カムイの森），可以在寶箱中取得絲帶、傷藥、力帶、稻草履及藥草；走到森中的盡頭，可以找到父親，但是突然間有一隻怪物出現，將它擊倒後，父親告訴奈戶有一位魔界來的人，正

會將自然界破壞，他希望她拿着寶刀，將這人消滅，他還希望她到江戶找一個名叫柳生十兵衛的人，於是奈戶答應了後，他便死去了。

回到了神之村，梨舞得知了一切，傷心的走了；在村找了一會，可以看見奈戶的另一隻寵物——史高奴（シクルゥ），大家可以隨喜好而決定選擇那一隻寵物作為同伴；





通過村中上方的樹，終於找到了梨舞，奈戶向她說了一番鼓勵的說話後，她亦振作了起來；回到家中，奈戶向家人說了一切，便出村向江戶進發；臨離開時，梨舞希望跟着她一同冒險，不過奈戶拒絕了，她希望梨舞留守村中，保護村民。出村往東南方走可以找到神之港（カムイの港），在這裏乘船可以去到江戶。

卷壹——攻破邪神敎

到了江戶南町，下船看見了一位女子走進一間名為黑田屋的地方，聽說這裏是可以找到一些同樣希望滅「魔」的人，奈戶便立即進去看看；在這裏是可以選擇喜愛的同伴，包括另外四位主角（牙神除外）及三



位次主角（即梨舞、千兩及莎朗），而選擇同伴是對劇情沒有影響的；看了一會，竟發現梨舞在這處，為了她的安全着想及筆者的安全着想（她能力太弱），筆者還是選了一些「同聲同氣」的人物——加魯福特及查姆查姆，因為加魯的力量較平均，而查姆的攻擊力不俗；當組成了隊伍，便可以到町中間有兩株松在旁的道場，



這亦是柳生的家；進入了道場，一位小童告訴你柳生向關卡去了，但奈戶大可以找道士——花諷院白道問他的下落，於是奈戶便離開這裏。出屋往左下方走，可以在廟中找到白道，他向奈戶說柳生離開了江戶，剛巧他的後院有一些魔物想解除封印，他亦希望柳生能快些回來應付，奈戶說她想試試自己的實力，但白道還是不大希望給她冒險，奈戶決定不理會他的忠告（いいえ）；跟着白道到達後院，白道將魔物引出，待奈戶將它消滅；一



會，一顆魔界石出現了，在一輪狂攻後，它很快便被消滅；之後，白道便告訴奈戶，柳生到了富士山附近調查最近一連串怪事的原因，然後他將箱根手形交給奈戶，待奈戶可以立刻去找柳生。離開了江戶往西面通過關卡，大家可以到北面的忍野村補給一下，並昇一下LEVEL（最佳為13級左右），然後便可以一直往南方走，進入富士樹海。

先往右方走，可在寶箱中取得天聖酒，然後一直往左方走，可以看見橋處看見兩盞燈，通過燈的中央可以到達左方，在這處取得痊癒之水及氣力之素後，便可在左上方找到一位邪神官，他警告奈戶不要繼續前進，因為內裏十分危險，不過奈戶仍要往前行（選擇兩次：先に進む），於是邪神官便喚出邪神木對付奈戶等人；進入了戰鬥，首斬破沙羅會成為幫忙之列（不同主角會有不同的幫忙角色），各人首先要將邪神官打倒，才再向邪神木埋手；通過這處到達了富士山，可以找到紅色的黑子作回復，然後在這帶的寶箱中取





万能藥、龍之逆鱗、雷御腰、力之素及戰士之傷藥，到了山頂，可以找到一人作修行，只要將兩名無雙槍術士打倒，就可以少量提昇各人的能力值。

回到下方的破屋，這就是邪教之館了，在寶箱中取得痊癒之水後，不久可以找到柳生，原來他正找尋一個叫參界道士的人，因為他是與邪教有關的人，然後他就離開了。繼續走可取得天聖酒×2，在盡頭可以找到一個叫參界道士的人，他說要將奈戶等人的魂奉獻給牛若姬為貢品，說罷便向三人攻擊，這時柳生亦及時出現作幫手，眾人使出了最強的奧義，不一會便將他打倒了；之後，柳生亦叫三人回到江戶。

卷貳——初遇牛若姬



回到江戶南町，先進入柳生右方的一列屋子最右方的一間，可以看見一名白髮的人，他會問你一些問題，只要順着以下的對答，就可以取得闇手形，（1）はい（2）あるある！（3）はい（4）そのまま（5）よゆうッチ（6）たかつ（7）魔都封滅（8）はい（9）闇手形（10）はい。在町中往上走，可以到達江戶北町，在這處可以在鍛冶屋將武器的等級增強，然後便可以往右方一直走，這時可以見到柳生站在井旁，他說異變的原因，可能在井下可以找出，三人便跟着他進入井內。

一進內，眾人看見了一個倒轉了的江戶城，為了找出城的出現原因，眾人一直往下走；到達逆江戶城內，可在寶箱中取得速度之素、龍之逆鱗、体力之素、力之素×2、天聖酒及痊癒之水；當到了盡頭，可以看見一個白衣的女子，她就是牛若姬了，她說這一個逆江戶城是用來吸取富士山下的力量，然後待阿夫羅沙復活後，暗黑之城就會在地上出現，眾人聽罷，當然立即出手阻止，在這一場戰鬥，柳生亦會加入戰團，只要靠兩人作主攻，而奈戶則準備隨時回復，就可以輕易打倒她了；當牛若姬戰敗，天草四郎 時貞出現了，他不但帶走了牛若姬，而且聲言要找德川幕府的人報復，他消失了之後，整座城亦開始震盪，於是三人到右方取得了仙魂秘藥後，便立即離開這城。走出了井後，柳生向三人告辭，並說要找他的話便到

他的道場吧。大家可在江戶北町逛一會，因為這處有一間賭場，不妨進內玩玩。

回到江戶南町找柳生，一進道場便有一位小孩帶三人到客廳與柳生相敍；柳生說這一次的事件的確十分嚴重，先是富士山的邪教，後是江戶城底的建築物，而且他還未知道幕後的主腦是誰，他怕日本將會陷入恐荒之中，他們一定要想出一個法子來應付，然後，柳生將一個隱密手形交給奈戶，並命她乘船往伊勢調查一下，若她感到能力未夠的話，是可以來他的道場鍛練一下的。



卷參——鍛練之修行



當三人的等級昇至20左右，便可以到柳生的道場修練，答應找他修行後，便要與他作戰，他的攻擊力雖高，但只要顧及回復就不會輕易輸掉，戰勝了他後，三人就可以學懂一招超必殺奧義，而這一招是需要怒爆發時才可以使用的。



離開江戶往北面走，通過高崎關卡，到達枯華院；在院的內裏可以找到花諷院和狆來修行；他懂得用心亂咒符來令你混亂或用縛鎖杖擊來麻痺你，所以筆者除了建議大家用一些攻擊力較強的奧義之外，亦不妨使用有麻痺性的奧義（如加魯福特的PLASMA BLADE），若能夠成功令他麻痺，再配以一些魔屬性的奧義，這就很快將他擊倒；打倒他後三人可以學到一招秘奧義。

通過高崎關卡往東面走，過橋後可以找到老學者之庵，在這裏可以取得一些最新的情佈。

回到江戶南町，到右下方的船員處，他說暫時未夠人手開船，於是奈戶便接受他的解釋（引き受けた），原來其中一位船員為了女兒的事而離隊，而他應會在北町處，於是奈戶便答應到江戶北町找那一個船員（まだ探す）。一到達



了北町，便聽到了一件關於找尋女兒的事，不過實際的詳情並不大清楚；然後奈戶走到左上方的中屋，一進內時聽到了一番對話，內容是剛才的男人想阻止女兒成為歌姬，所以來到這裏與老闆娘交涉，但男人被老闆娘責備了一番後，男人便唯有離開；再經過右上方的店鋪門前，聽到了剛才的男人因沒錢買衣服而被店員趕走，當男人走出來時，看到了多次遇見的奈戶，奈戶問他是否南町的船員，他說沒錯後並說大家總有一點緣份，於是他告訴奈戶，原來他的女兒將會到芝居小屋表演，最初反對的他，現在希望買一套美麗的戲服給女兒，他希望向奈戶借一些錢，奈戶當然答應（貸してやる），於是奈戶便將身上的所有錢借給他，一直在一旁偷聽的女兒，非常感動，她走出來多謝她的父親，奈戶看見都非常高興，船員之後亦叫奈戶回到南町乘船。



先乘船回到神之港，然後往北方走可以到達神之修行場（カムイの修行場），在這裏可以找一名老人修行，修行是要與兩名野武士戰鬥，他們的實力並不高，在戰勝後可以令能力值提高一些。在這時亦可以回神之村替奈戶換寵物同伴瑪瑪哈哈或史高奴。

卷肆——殲滅九頭龍

乘船回江戶後再乘船到伊勢，下船時會遇到名叫三劍洞光的魔物，他是天草的一名手下，當然，他的力量亦是天草所賜的，不消一會，他便向奈戶進攻，但在戰鬥的時候，花諷院骸羅剛巧出現，助奈戶一



臂之力，三劍的招式雖強，但只要奈戶在每次受重擊後回復，就可以輕易對付到他了；當三劍離開，往上走可以找到瑪瑪哈哈，若然希望轉奈戶的寵物，就可以趁這時決擇好。往左上方走進入伊勢廟，可找到花諷院月前，他說三劍的出現令他感到迷惑，而三劍正身處於伊勢中的夫婦岩之洞窟，他希望奈戶去將他打倒；在月



前的拜托後，大家可以進入旁邊的入口，找一個巫女修行，修行是要與兩隻ライケアム戰鬥，戰勝他們後亦可以將三位角色的能力值提升；出宮往右下方走，進入鍛治屋，內裏的



人說三劍原來是受天草控制的人，當他一看武士們，就會將他們殺掉；離開這裏繼續往右走，就可以到達夫婦岩之洞窟。

進入內裏可以找到万能藥、鐵火卷、戰士之傷藥及天聖酒，在盡頭找到了三劍，他一看見奈戶等人，就向他們攻擊；他一開始會使用暗黑之力，變成一隻拿着三把劍的怪



物，由於他的攻擊力高，所以在戰鬥的時候最好不留情，使用最強的奧義；打倒他後可以作回復。這時有一隻海豚出現，奈戶叫大家等待她一會，然後她便乘着海豚到感覺到有魔氣的地方去，而瑪瑪哈哈亦來到，與奈戶一同備戰；走了一會，可找到九頭龍，先將牠的兩條觸鬚擊倒，再向主體進攻，一會，牠就會倒下來；當奈戶歸隊時，向同伴說一定要將魔物完全擊倒。

卷伍——墜天使時姬

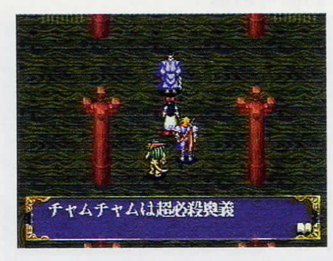
離開伊勢往西北方走，可找到安生村；村中的村民正圍着中央的井，問中間的村長發生甚麼事，他說有一班外地來的賊，偷了村中的寶物，於是奈戶便決定幫忙（はい）；在井底可以找到地震，他看見加魯後，便知道是要取回寶物，於是便派出五名手下向三人攻擊；當戰勝了五名手下，地震便親自出手，在一輪狂攻下，地震倒下了，他希望三人能放



過他，不過無論大家選擇放與不放，他都是會立即離開的；當在寶箱中取回一個女性塑像後，三人便走出井中，將塑像交回村長，村長亦帶大家到他家休息一下。

村長向眾人解釋，這神像是他們信奉的異國教派——切支丹教的守護神像，而幕府是反對人們信奉這一個教派的，所以信奉這一個教的人都來了這裏隱居，他希望奈戶等人不要洩露出去，在答應後（はい），村長便將一個万能藥送給奈戶。

出村往東面走，通過了伊賀關卡，往西北方走可以到達



京都；進內往右下方進入廟中，有一位道士，他知道三人為了滅魔而戰，所以提議他們到三重之塔修練，答應（はい）後便往廟的左方走，進入三重之塔。

第一場修練是要與兩名黃泉兵士戰鬥，大家可以用炎屬



性攻擊對付，將他們打敗後可以上第二層；第二場修練是要與一隻會放毒的スピンクス戰鬥，牠同樣是比較怕屬性的攻擊的；最後一場是要與兩名花諷院道士戰鬥，他們是會懂得使用混亂攻擊的，大家可以用魔屬性的攻擊對付；在戰鬥完畢，三人可以學懂另一招超必殺奧義。回到廟中，道士説若要找天草，便要往西面乘船。

在京都內找到了一個叫王虎的人，他説希望找一些有實力的人挑戰，於是奈戶接受他的挑戰（はい）；當戰勝了他後，他會希望奈戶助他去統一中國，不論答應（はい）或不



答應（いいえ），都不會影響劇情的。往上走到一間叫立ちゃん的屋子，內裏有一個人説他正開發一種很厲害的東西，要求奈戶給他一點援助的經費，於是奈戶亦慷慨地給他100元（援助しよう）；在旁邊的くずはら是一處換新衣服的地方，大家可以給100元來幫角色換新衫（筆者按：羅刈？）；另外，在附近的一座塔內，可以取得寶箱中的体力之素×2、痊癒之水×4、天聖酒×2、龍之逆鱗、鬼之線繩、速度之素×2、力之素、万能藥×2、封魔之紙幣、替身之數珠及修羅之指輪；在最底層處，是可以找到一個奇怪的寶箱，而寶箱中是會有一名怪物，其中是夜斬り（魔屬性）、ゴラン×2（炎屬性）、タオフェ（雷屬性）及マティア（魔屬性），將他打敗後就可離開這處。

各位可在橋本座的地方，看一場精彩的歌舞，然後就可以離開京都，往西南方的大阪進發。

進入了大阪，可以看到參界道士的兄長——伍界道士，他同樣是牛若姬的手下，為了與弟報仇，他便立即向奈戶等人攻擊，但服部半藏亦會出現



幫助奈戶；他的伍式神霸是可以給予角色巨大的傷害的，只要不停使出強力奧義，就可將他打倒；當打倒了伍界，花諷院六連便出現，他告訴奈戶大阪被很強的魔界瘴氣侵佔，希望他們能夠拯救大阪的居民。在村中可以找到牛若姬，她站在古墳前説，她不會讓奈戶等人阻擾他們的，因為時間已經差不多了，然後她喚出一名叫時姬的人，將入口用結界封着，眾人於無計可施之下，唯有回安生村找村長幫忙。

村長得知時姬重現，便解釋時姬是切支丹教的神，她已經升天有一百年以上，現在重



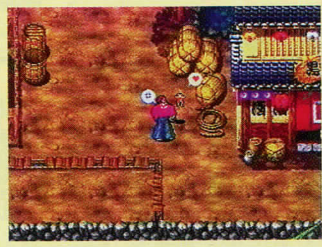
現的原因，可能是天草的關係吧，於是他將瑪利亞像（マリア像）交給奈戶，將時姬救回。回到大阪古墳的入口處，奈戶憑着瑪利亞像破解了時姬的結界，進入古墳；在內可取得地龍之草履、真田線繩、式神手甲及神聖絲帶，行至中間的地方，可以找到牛若姬；牛若姬説他們正是想引出魔界的瘴氣，令這國家變成魔界一樣，説罷戰鬥亦開始了；由於天草給予牛若姬更強的力量，所以她在戰鬥時是分出多一個分身，不過這時柳生亦趕到作為援助；大家一定要集中攻擊其中一個，然後再向另一個埋手；當牛若姬一倒下便衝衝離開了，她走了後，瘴氣亦完全消失，大阪的居民亦暫時沒有威脅。在大阪的右下方，可以乘船到下一個目的地——九州。



下期將會為大家攻破餘下劇情，敬請留意！

青蛙 TOGETHER

雖然牙神幻十郎在「邪天降臨之章」中，是孤獨地一個人去冒險，但其實他是可以在取得了箱根手形後，在江戶的黑田屋左方，找到一隻青蛙作為寵物同伴，但牠是不懂得戰鬥的，只是會一直跟着牙神的後面。



TIME CRISIS+GUNCON

BY:J.J

雖然間中有玩，但在下其實很少做射擊遊戲的攻略；在這份《TIME CRISIS》
式來講解各版敵人的出現方式，至於攻略的模式則是選用了PlayStation版獨有的SPECIAL MODE，由於限制上的關係，有部份版面暫時不能介紹，但亦會有路線分支圖給各位作參考。

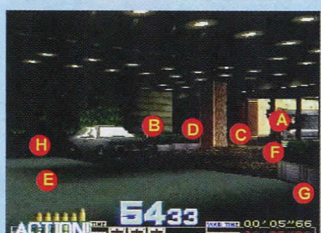


AREA 1-LOBBY

AREA 1-1

敵總數

藍服務員 × 9
紅服務員 × 1
黃服務員 × 1
部長 × 2



當你一下車時，酒店門口已有一名部長(A)及藍服務員(B)在等待着你。跟着會有三名藍服務員從畫面右方走向C點，同時D點的柱邊會出現一名黃服務員。之後在E、F兩處會各有一名藍服務員出現，然後是從B、G兩處出現(留意G點出現的是紅服務員，必須盡快將他擊倒)。幾乎同一時間，B、G、H三處也會有敵人出現，當把他們全部擊倒後便會繼續前進。

AREA 1-2

敵總數

藍服務員 × 8
紅服務員 × 1
部長 × 2

上滿子彈後，首先要對付A、B、C三處的藍服務員，跟着在C、D兩處會再有兩名藍服務員出現，打倒他們後，C、D兩處會分別有一名紅服務員及部長出現，而B點亦會再有一名藍服務員跳到矮樹下，但優先要擊倒紅服務員。

接着是C、E、B三處先後出現三名藍服務員，緊接着是一名部長在A點出現，全滅他們後你便會進入酒店之中。

AREA 1-3

敵總數

藍服務員 × 8
紅服務員 × 1
黃服務員 × 2
部長 × 2



進入酒店後，先要解決A點的部長及B、C兩處的藍服務員，由於目標大小上的差異，C點的藍服務員可留至最後才擊倒，與此同時，D點會有一名藍服務員從花叢中跳出，當你把這批敵人擊倒後，B、D、A點會新出現三名藍服務員、而畫面上方則有一名黃服務員從右走向E點，接着是A、C、E三處同時出現敵人，這時應先擊倒A點的紅服務員，但因為會突然有一名部長從F點出現，所以跟着的目標是他，然後才是C點的黃服務員、及E點的藍服務員(這時他應已走到G點附近)；最後會再有一名藍服務員從D點的花叢跳起，解決他後才可前進。

AREA 1-4

敵總數

藍服務員 × 11
紅服務員 × 2
黃服務員 × 3
部長 × 2

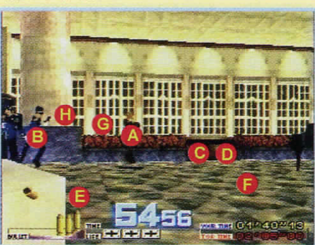


從鋼琴背後起身時，眼前是遠處A點的部長、藍服務員及B點的藍服務員，由於不易擊中A點的敵人，這時應在攻擊B點的同時射向鋼琴的支架，這樣蓋子便會倒下減少對視線的妨礙，這時C、D兩處會有新的敵人出現，擊倒他們後，剛才A點的部長會與一名黃服務員一起從E點出現，而F點則有一名藍服務員。稍作休息後，B、D兩處會各有一藍服務員出現，同時在上方的G、H兩處則各有一黃服務員，雖然他們逗留在畫面的時間頗長，不過他們的目標極細，加上這時E、F兩處會各有一人出現(其中一人是紅服務員)，因此不應勉強攻擊。最後會再有五名敵人先後從D、A、E、E、B點出現，全滅他們便可前進。

AREA 1-5

敵總數

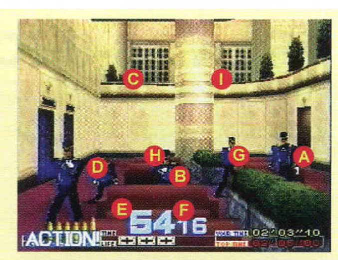
藍服務員 × 8
紅服務員 × 1
部長 × 2
藍戰鬥員 × 3



剛開始這段戰鬥時，可先幹掉A點的部長，C、D兩處的藍服務員及B點的兩名服務員，接着B、D、E、F會各有一名敵人出現，一般來說E點所出現的會是紅服務員，因此應等他出現再先擊倒他。之後會有一輛私家車停在畫面左方，車上會先出現兩名藍戰鬥員(出現位置大約是A和C)，另外E點亦會有一名藍服務員出現，這時要注意不可太遲向戰鬥員攻擊，否則他們的機槍是可令你受傷的。最後車上會再跳出一名部長(約在G點附近)及一名藍戰鬥員(約在H點附近)，順序擊倒他們便可前進。

AREA 1-6

敵總數
藍服務員 × 10
紅服務員 × 3 黃服務員 × 2
部長 × 3 藍戰鬥員 × 3



首先要解決眼前的5人(最好能在不RELOAD下完成)，接着在A點的門邊及B點的梳化下會各有一藍服務員、而C點的欄前則有一名黃服務員，但由於這時會有一名部長從D點右方的梳化滾出，因此不應花太多時間在那黃服務員身上。

跟着會有一紅服務員從E點閃出、而A點亦會有一藍服務員出現(這次的目標大得多)，然後是一名紅服務員突然從右方閃出來到F點，另有一藍服務員從G點向你這邊跑來，擊倒他們後，左方的電梯內會彈出一名部長(D點)及兩名戰鬥員(H點)，而I點則有另一名黃服務員，之後左方另一部電梯會再跳出另一名部長(D點)，而F、A、B三處亦各有一人出現(其中一人是紅服務員)，當全滅他們後，若你在這AREA 1-6所花的時間不足32秒便會乘電梯到BALLROOM，否則便會從樓梯走到SHOPPING MALL。

AREA 2A-BALLROOM

AREA 2A-1

敵總數
藍服務員 × 10
紅服務員 × 3 黃服務員 × 1
部長 × 2 紅戰鬥員 × 1



一來到這通道時，A、B點會有一藍服務員(其中一人會向你擲出手榴彈)，而C點則是一名部長，跟着D點會有一藍服務員出現，左方亦會有一名紅服務員走到E點向你攻擊，當把再度於C點上出現的藍服務員打倒後，敵人的攻擊會暫時放緩，這時F點的門會有一名部長以極快速度閃出，跟着他會躲在門邊伸手叫其他人來，若你能在這段時間內擊倒他的話，是可得2秒的TIME BONUS的。

接着E點會有一藍服務員走向畫面中央，而G點亦有一人跳下到A點附近，這時畫面左後方會有一人滾向E點和A點之間，而上方則有一名黃服務員從G點走向D點，但因為E點旁的門很快便有一名手持機關槍的人出現，因此不宜被那黃服務員分散了你的視線，接着右後方會有一紅服務員滾向A點，然後是C、E、F、G點同時出現敵人(E點是紅服務員)，最後只要把跳下到畫面前方的紅戰鬥員擊倒便可。

AREA 2A-2

敵總數
藍服務員 × 6
紅服務員 × 3
部長 × 1





在正式開始戰鬥前的WAIT時間內，你必須事先瞄準A點的紅服務員，然從馬上進入戰鬥第一時間將他擊倒，否則是一定會中槍的，至於B、C兩處的藍服務員則可下一步才解決，這時畫面右後方會再閃出一人至D點，而左後方則有一人閃至E點。

敵人的第二輪攻擊首先是出現在D點的紅服務員，緊接而來的是從左後方跑往F點的部長、藍服務員及往E點的紅服務員，最後只要把從後方跑往G點的藍服務員幹掉便可；但由於畫面內的欄桿有擋彈作用，因此攻擊後方的敵人時最好多射兩槍。

AREA 2A-3

敵總數
藍服務員 × 5
紅服務員 × 2
黃服務員 × 1
部長 × 2



當剛來到這區域時，A點會先出現一名黃服務員，跟着B、C兩處會出現紅藍服務員各一，由於紅服務員的位置並不固定，因此最好先確定了才開槍；接着會有一名部長在D點出現，打倒他後又會再有兩名藍服務員在A、B兩處站起來，然後是在E點出現的紅服務員。

這區域的最後一批敵人首先會在F、G兩處走出兩名藍服務員，另外左方亦有一人會跑往C點向你攻擊，而後方則有一名部長慢慢地移往E點後才向你開火，這時應先將三名藍服務員打倒，然後才專心等待那部長站起來的一刻。

AREA 2A-4

敵總數
藍服務員 × 8
紅服務員 × 3
部長 × 2

這一區在開始時，A、B、C三個地點會有其中一個站着紅服務員(其餘是藍服務員、D點會有一名部長、E點則有另一名藍服務員)，各位要用AREA 2A-2所用過的戰法，按着ACTION掣並事先瞄準紅服務員的所在地才能避免受傷，跟着F點會有一名藍服務員從角子老虎機旁閃出，同時右方會有一紅服務員飛身滾向輪盤桌上(約在C點的位置)，而左方亦會有一人滾向A點。

接下來敵人的攻擊同樣會在F點開始，緊接而來的是跳起到G點的藍戰鬥員，然後是A點的紅服務員及E點的部長，最後會有一藍戰鬥員站在H點拿起機槍向你掃射，但大概也可在他開火前將他收拾。

AREA 2A-5

敵總數
藍服務員 × 5
紅服務員 × 1
黃服務員 × 1



來到放置波子機及賭博遊戲機的角落時，眼前首先出現的是A、B兩處的藍服務員，跟着C、D兩處會同時出現紅藍服務員各一(但兩人的位置並不固定)，而B點則有一名正在逃跑的黃服務員，最後B點和E點會再出現藍服務員，幹掉他們便可前進；這戰區的特色是遊戲機的機面被擊中時會爛掉，很有槍戰的感覺。

AREA 2A-6

敵總數

藍服務員 × 8
紅服務員 × 4
黃服務員 × 1
部長 × 2



打倒A點的藍服務員後，B點會有一位黃服務員向着C點移動，A點會有一部長從左邊的枱滾出，而D點則有一位藍服務員從枱底站起來，接着E點和F點會先後有一名藍服務員及紅服務員露出上半身，當打倒E點的那人後，G點會再出現一名紅服務員；跟着會有三人以繩索從H點跳下，各位最好能在他們着地之前處理掉他們(第三人會是紅服務員、他的着地點會在I點附近)。

敵人最後的一輪攻擊是首先會有一人從B點跳起，跟着一人從右方的枱滾向C點，然後是J點的部長，最後是A、F兩處的紅藍服務員各一(紅服務員位置並不固定)。

AREA 2A-7

敵總數

藍服務員 × 9
紅服務員 × 1
部長 × 2
紅戰鬥員 × 1



版面開始時，A、B兩處各會有一名藍服務員，隨後C點會有另一名藍服務員經過，而右下方則有一人從枱的背後跳起至D點，跟着C、E點會分別出現紅藍服務員各一(若紅服務員出現在C點時便要及早開槍)，而畫面左上則有兩人從F點跑出，這時先跑出的部長會走至B點才停下開火，然後他會和F點的那人一起左移至G、B兩處。

敵人的下一輪攻擊會從想由H點跳下的紅戰鬥員開始，這時B、C、D、G會合共出現四人，其中C點的部長及D點手持機關槍的藍服務員均是要優先擊倒的目標。

AREA 2A-8

敵總數

回力標強化人 × 1 (HP 16)



這裏會出現這地區內的首領回力標強化人，他的攻擊方法分別是近距離的飛踢及遠距離的三連裝回力標，但他最強的地方其實是那超敏捷的動作，至於在下的戰法則是經常將槍咀瞄準正前方，以防他突然在眼前出現，若他在後方出現則盡量在他放出回力標前擊中他，這樣便可截斷他的攻擊，但若然被他放出了回力標的話就一定要迴避，並在迴避時從聲音確定三發回力標已過才好現身，總之當你擊中他合共16次時便可將他擊倒。

這版的分支條件其實是按你花了多少時間來打倒他來決定的；若你在50秒內擊倒他便會前往AREA 3A，若超過50秒則會走AREA 3B的路線。

AREA 2B-SHOPPING MALL

AREA 2B-1

敵總數

藍服務員 × 8
紅服務員 × 1
部長 × 12
機關槍兵 × 1



一進入購物商場時，眼前就已經馬上出現了兩名部長及兩名藍服務員，當差不多打倒他們時，左右兩邊則會先閃出一名部長及藍服務員(A、B點)，跟着會再有一名部長從B點出現，打倒這批敵人後，C、D點會出現兩名藍服務員，E點會有一名部長，另外B點會同時出現一名部長及機械槍兵，其中那部長會飛身跳至A點，而那機關槍兵則是需及早解決的傢伙。緊接而來的，是另一名從B點跳至D點的部長，這時F點及G點亦會再有一名藍服務員及部長，跟着A、B點會各有一人走出來，其中B點所出現的大多數會是紅服務員，而C、D點則會先後有三名部長出現，另外B點亦會有一名部長飛身跳到G點附近向你開槍，而G點的噴水池後亦會出現這一區最後的一名藍服務員。

AREA 2B-2

敵總數

藍服務員 × 8
紅服務員 × 2
部長 × 7



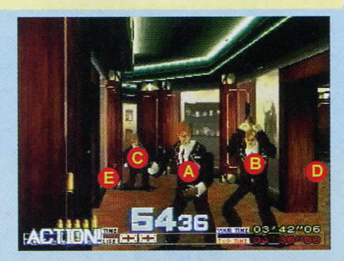
一進入時，A點的藍服務員及B、C點的部長已在向你猛烈攻擊，雖然不會被擊中，但就會妨礙你的視線，跟着D、E會各出現一名部長，畫面左方亦會有一人走向F點，然後是G、H、I三處出現的藍服務員，而B點亦會再出現一名藍服務員，需要注意的是這時會有一名紅服務員從左邊走向C點的前方，至於後方G點的部長則可遲些才解決，接着B點會同時出現一名部長及藍服務員、而左方亦有一人走向B點，最後只要解決C點的部長及D點的紅服務員便可過版。

順帶一提，在這區戰鬥時，最好能盡早開槍射爛敵人用來躲避的玻璃櫃，因為這樣是可提高命中率的。

AREA 2B-3

敵總數

紅服務員 × 1
黃服務員 × 2
部長 × 12
機關槍兵 × 1



進入這區後，首先要擊倒A、B、C三處的部長，而畫面左後方亦會有另一名部長走到A點較後的位置，跟着會有一名機關槍兵出現在D點的門邊，而C點的前方則會有另一名部長，接着會有四名部長同時出現，前方左右閃的兩人最後會停在B、D點，另外兩名則會在C點附近，這時要注意的是出現在C點後方的部長目標很細，而在攻擊途中E點亦會閃出一名部長，最後只要把C、D、E點出現的三人擊倒便可繼續前進(出現在E點的是紅服務員、另外這時會有一名黃服務員從C點後方的門逃走)。

AREA 2B-4

敵總數

藍戰鬥員 × 3
機關槍兵 × 1
火箭砲兵 × 1
手榴彈男 × 1



這區的戰場是一條很長的走廊，一進入時，A點附近就已經有一名藍戰鬥員向着你這邊衝過來，當打倒他後，B、C兩處會各有一名藍戰鬥員出現，跟着B點會出現一名手榴彈男，若未能及早擊倒他而被他擲出手榴彈的話，則可射毀手榴彈或是躲起來避過爆風（躲避會較可靠），最後B、C兩處會同時出現一名火箭砲兵及機關槍兵，但因為敵人出現位置的變化不大，因此應該是不會有太大問題的。

AREA 2B-5

敵總數

藍戰鬥員 × 14
機關槍兵 × 1

從處理廢物的通道跳下後，首先需幹掉A、B、C的三名藍戰鬥員，這時上方的D點亦會有兩名藍戰鬥員出現，其中一人會移往E點，但由於目標細，會花你一些時間來瞄準。

敵人的第二輪攻擊會從B、F點的藍戰鬥員開始，這時C點亦會有一名藍戰鬥員出現，而出現在上方D點的則是機關槍兵，他會移往E點後開始開槍，若子彈差不多掃射到面前就最好暫時避開，接着畫面右方會有一名藍戰鬥員從上跳下，由於他是用鐵棒攻擊的，一被擊中便會受傷，然後畫面右上會有兩名藍戰鬥員跳下，一名會停留在B點，另一名則會滾向C點，而在這戰鬥員差不多到達C點時，畫面左上及右上是各會再有一人跳下到C點的。

最後會再有三人從右上跳下，而他們的現身位置則是A、C、F點。

AREA 2B-6

敵總數

藍戰鬥員 × 6
機關槍兵 × 1
火箭砲兵 × 1



這區在開始時，除了D點的藍戰鬥員外，A點會另外跑出兩名藍戰鬥員（其中一名會跑至B點才停下），而C點亦會有多一名藍戰鬥員，當你把A點那人幹掉時，A點會再有一名藍戰鬥員出現，另外B點後方則有一名火箭砲兵，幹掉他們後，B點會出現最後一名藍戰鬥員，處理後便可過版。

這區需注意的事情有兩件，第一是畫面中央的機械臂會不斷移動，並間中會向你的所在地攻擊（畫面上會出現DANGER字樣），這時必須閃避才能避免受傷；另外若你在戰鬥途中向E點的指揮塔射了8槍以上便可將它破壞，能你能前進至AREA 3B，否則便會直接前往AREA 4C。

AREA 3A-SWIMMING POOL

AREA 3A-1

敵總數

藍服務員 × 8
紅服務員 × 3
黃服務員 × 1
部長 × 3



爬上樓梯開始這版後，首先要即時開槍擊倒A點的紅服務員，而為保安全，最好不論擊中與否都在開槍後馬上閃避，否則有一半機會會中槍；接着可按B、C、D的順序來攻擊（B點的黃服務員會向E點逃走），之後B點會出現服務員一名，而C點亦會有紅服務員出現，這時E點會跑進三名敵人，其中停在E點左方的部長會手持機關槍，需盡早處理，至於另一人則會走到F點。

跟着E點會再有一名藍服務員跑進來，B點則有一人滾向G點，而B點和H點會同時出現敵人（其中一人是紅服務員），打倒他們後，只要再幹掉B、C兩處出現的藍服務員及部長便可完成這區域。

AREA 3A-2

敵總數

藍服務員 × 7　紅服務員 × 2
部長 × 2
機關槍兵 × 1　火箭砲兵 × 2



戰鬥開始時，A點橋上的部長相信不難應付，但B點的藍服務員卻會突然向左踏一步而去了C點，開槍時要注意才可；跟着遠處的D點會有一名藍服務員出現，隨後E點亦會有一名火箭砲兵，這時右方的花壇會有一服務員滾向F點，打倒他後，A點稍右會先出現藍服務員，接着左方會同時前後跑出兩人（紅服務員停在G點、藍服務員停在C點），而右方的花壇則有一名部長露出上半身（約在D、E點之間）。

之後會再有一人從花壇滾到F點、一人跳起停在A點，但實際上要留意的，是最後在花壇露出上半身（即E點）的紅服務員以及遠處B點的機關槍兵。

AREA 3A-3

敵總數

藍服務員 × 3　紅服務員 × 2
黃服務員 × 1　藍戰鬥員 × 3
紅戰鬥員 × 1　火箭砲兵 × 1

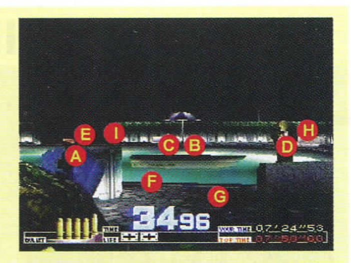


戰鬥開始時，雖然會發現一名紅服務員在A點，但因為他馬上會伏下到B的位置，因此直接瞄準那裏會較好，至於B點的敵人則可稍遲才對付；跟着會有一名藍戰鬥員從天而降在D點的位置，而後方則有一火箭砲兵從左走到E點再向你攻擊；接下來首先會有一名藍戰鬥員從水池中跳出（F點），然後A點會先後出現一名藍戰鬥員及紅戰鬥員，而G點則有黃服務員一名，這時G點的背後會先後跑出兩名藍戰鬥員，他們會走到H點附近後停下，由於他們目標極細，可能會花你不少時間；在這兩人移動時，眼前則會有一名部長在I點出現，最後只要把突然閃到J點的紅服務員擊倒便可，但要留意風車的轉動節奏才可。

AREA 3A-4

敵總數

藍戰鬥員×1 紅戰鬥員×1
黃戰鬥員×1 部長×2
藍戰鬥員×3 紅戰鬥員×2
火箭砲兵×3



戰鬥開始時，A、B、C、D四個地點均會有敵人出現，但A或B其中一人會是紅戰鬥員，這時必須在他擺好姿勢前攻擊；跟着遠處的E點會有可提供TIME BONUS的黃戰鬥員，而D點則會跳出一位手持機關槍的藍戰鬥員；接着是左方石後閃出往F點的紅服務員及往G點的藍服務員，而A點的柱後亦會出現一名部長，跟着中央小艇會有一名紅戰鬥員邊拋出手榴彈邊現身（B點），你要利用手榴彈飛到前的時間差將他擊倒再馬上閃避。

最後遠處會同時出現三名火箭砲兵、其中以H點的最麻煩，最好能先將他打倒，然後便閃避一次砲火再處理E、I兩處的兩人。

AREA 3A-5

敵總數

黃服務員×1 部長×2
藍戰鬥員×6 紅戰鬥員×4
手榴彈男×1



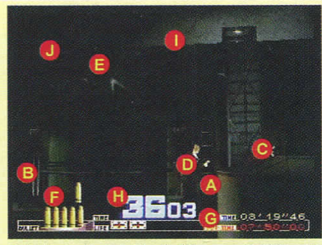
戰鬥開始時，若馬上向A點攻擊，是可趕得及擊中逃走中的黃服務員的，跟着可順道幹掉B點的部長，這時右方會有一藍戰鬥員經D點走向A點，而C點則有一名經常露出半身向你開槍的紅戰鬥員，解決這兩人後，右方會再閃出一人到D點，而前方的E點亦會有敵人出現，這時A點會出現邊躲邊攻擊的手榴彈男，F點則有站在桶上的紅戰鬥員，另在B點亦有閃來閃去的部長。

暫時得手後，A、D兩處又會有新的敵人出現（D點的是紅戰鬥員、而A點那人則會前移至G點），跟着H點會有一藍戰鬥員蹲下到C點向你開槍；這裏最後出現的是突然跳到你面前，像左右門神一樣的紅藍戰鬥員各一，這時的關鍵同樣是要優先擊倒紅色的那位。

AREA 3A-6

敵總數

部長×3
藍戰鬥員×5
紅戰鬥員×3
機關槍兵×2



戰鬥開始時馬上向A點攻擊的話，是有可能成功截擊正在逃走的紅戰鬥員（但絕不容易），這時左方的B點亦先後有一名部長及藍戰鬥員經過，若你向A點截擊失敗，那麼當紅戰鬥員在C點出現時，那部長就差不多會到達D點的了；跟着C點會有一紅戰鬥員兩次伸出頭部試探周圍環境，而D點亦有一名持盾的藍戰鬥員，對付持盾敵人的關鍵是在他未走到指定位置前攻擊，否則便要等他出手的一刻。

跟着會有一敵人站在E點的頂部，而F點則會從左閃出一名部長，這時C點的紅戰鬥員會移往G點向你開火，但只要早有準備便可先發制人，接着是D、E點同時出現敵人，而前方的左右則分別閃出兩名持盾的部長及紅戰鬥員（H及F點）；最後只要幹掉I、J兩處的機關槍兵便可前進。

AREA 3A-7

敵總數

黃服務員×4 藍戰鬥員×8
紅戰鬥員×4 機關槍兵×2
火箭砲兵×2



戰鬥開始時，A點的藍戰鬥員會飛身跳向前方的障礙物，但由於B點那位是紅戰鬥員，故只好暫時放A點那人一馬，這時C點會跑出另一名藍戰鬥員，而A點逃掉的那人則會與D點的另一人同時出現，但A點那人其實是手持機關槍的；跟着C點和F點會同時有新的敵人出現（F點是機關槍兵），而G點則有紅藍戰鬥員各一跑向D點的位置，接着是A、H兩處的藍戰鬥員，而C點亦出現了另一名紅戰鬥員。

敵人的新一輪攻擊會由左方跑往I點的火箭砲兵開始，這時B點會開始出現合共四名經F點跑向C點的黃服務員（射他們並不會有TIME BONUS，但卻是影響某些事情的關鍵），而C點有拿盾的藍戰鬥員，J點則是火箭砲兵；幾乎同一時間，H會出現機關槍兵，K點則有一名紅戰鬥員，最後只要把E點另一位拿盾的藍戰鬥員幹掉，便會按分支條件的達成與否來決定你所走的路線。

AREA 4C-PARKING LOT

AREA 4C-1

敵總數

部長×2
藍戰鬥員×1
紅戰鬥員×1



這一區開始時，會有兩名部長先後從A點出現，其中先出現的一人會走至B點才停下，而後出現的一人則手持機關槍，當打倒他們後，則輪到一名藍戰鬥員及一名紅戰鬥員從A點出現，其中藍戰鬥員同樣會滾至B點才停下，不過那名紅戰鬥員會以極快的速度開槍，若你是先射藍戰鬥員的話便一定會受傷，所以必須優先處理那紅戰鬥員。

這區的敵人就只有這四人，全滅他們後便可前進。

AREA 4C-2

敵總數

部長×8
藍戰鬥員×2
紅戰鬥員×4

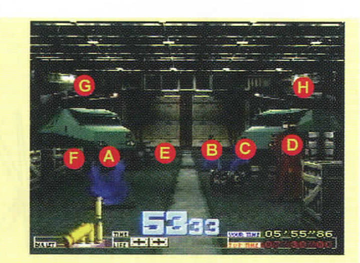


一踏入這倉庫時，雖然眼前是有A、B、C三名目標較大的部長，但優先要擊倒的卻是躲在D點的紅戰鬥員，這時E點會先後再走出兩名部長，其中先出現的一人會停在F點的位置，雖然他們的攻擊不會真正令你受傷，但中槍時的閃光卻會令你難以瞄準。

接着G點會出現一名紅戰鬥員，同時A、C、H三處會各出現一名部長（C點的部長會飛身跳至E點），跟着E點會有另一名部長出現（這部長會飛身跳往C點……），然後D點會出現藍戰鬥員、E點則是要先處理的紅戰鬥員，另外在I點亦會有一名手持火箭砲的紅戰鬥員出現，跟着E點會再有一名藍戰鬥員，幹掉他後便可前進。

AREA 4C-3

敵總數
藍戰鬥員 × 11
紅戰鬥員 × 3
手榴彈男 × 2



進入這區時，A、B、C點各有一名藍戰鬥員，但因為D點很快便會出現一名紅戰鬥員，因此攻擊順序應為A、D、B、C，跟着左方會滾出一名藍戰鬥員至A點，而後方的E點亦會有一人從左方滾出。

敵人的新一輪攻擊是有三人出現在B、E、F點，這裏有其中一人是紅戰鬥員，可在確定後先擊倒他，另外在G、H的兩架裝甲車頂亦各有一名藍戰鬥員，這時他們的目標很細，若瞄不到的話可等他們跳到E、B點才攻擊；之後E、B點各會再出現一名藍戰鬥員（B點的會手持機關槍），而C點附近亦會有一名紅戰鬥員，跟着E、B兩處各會再增加一名手榴彈男，這時最好能先幹掉其中一人，否則是很難同時閃避兩枚手榴彈的。

AREA 4C-4

敵總數
藍戰鬥員 × 10
紅戰鬥員 × 4



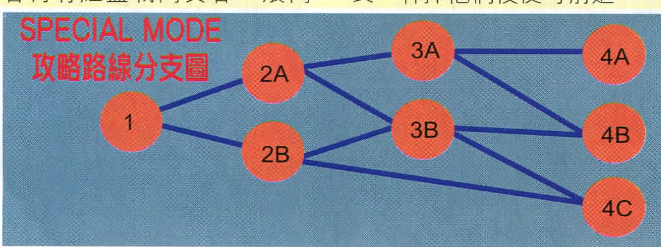
雖然A、B點的同樣是藍戰鬥員，但因為A點的那位拿着鐵棒，所以開始時應先將他擊倒，跟着在C點及D點會各有藍戰鬥員出現，C點那位被擊倒後會在同一位置出現紅戰鬥員，由於他很快便已擲出手榴彈，若未能在他出手前擊倒他便一定要閃避；跟着在B、D、E點會出現合共三名藍戰鬥員，而F點亦隨即會出現一名紅戰鬥員，然後是C點再有另一名紅戰鬥員。最後只要把C、G、H點的藍戰鬥員及F點的紅戰鬥員幹掉後，這區的戰鬥便會結束。

AREA 4C-5

敵總數
部長 × 7
藍戰鬥員 × 4
紅戰鬥員 × 2



到達停車場後，首先出現的是A、B、C點的部長（C點的部長會從左方走向這位置），跟着便要對付D點的紅戰鬥員及E點的藍戰鬥員，然後會再有紅藍戰鬥員各一滾向E、F點；敵人的第二輪攻擊是G點上的藍戰鬥員（持機關槍）及C點的部長，隨即亦會再有H點上的藍戰鬥員、I點的部長及從E點走向A點的另一名部長，幹掉他們後便可前進。



AREA 4C-6

敵總數
部長 × 5
藍戰鬥員 × 5
紅戰鬥員 × 2



戰鬥開始時，A、B、C三處會各有一名部長（B、C的兩人會各自向畫面中心移動），跟着D、E兩處會先出現藍戰鬥員，而F亦隨即會有藍戰鬥員出現，需注意的是F、D的兩人都是手持機關槍的；接着C點會有一名部長，而E點則有一名紅戰鬥員滾向C點左側，由於差不多同時會有一名藍戰鬥員從右方跳至畫面中央，因此最好能盡早幹掉那紅戰鬥員，跟着會有另一名紅戰鬥員從B點滾往A，H點會有一名部長、而畫面右方有一藍戰鬥員滾向G點，全滅他們便可。

AREA 4C-7

敵總數
六腳裝甲車DD6 × 1（HP 10 × 3）
部長 × 6



剛開始這部份的戰鬥時，A、B兩處會各有一名部長出現，其中B的部長會飛身跳往C點的，跟着這版的首領「六腳裝甲車DD6」會從左後方出現，它的攻擊方法有三種，分別是二連裝機槍、衝前撞擊及火箭砲，其中衝前撞擊是必須閃避的（會有DANGER字樣作提示），至於它的弱點則是它前方的玻璃鏡（D點），當你每擊中10彈時，它會有一段短時間逃到畫面外，直到第三次擊中10彈才能真正地將它擊毀。

在戰鬥途中，會另外出現四名部長，若他們沒有被你擊斃時，是會被裝甲車的腳踏扁的，有興趣的人不妨試試……

AREA 4C-8

敵總數
部長 × 4
藍戰鬥員 × 1
紅戰鬥員 × 5
社長車 × 1

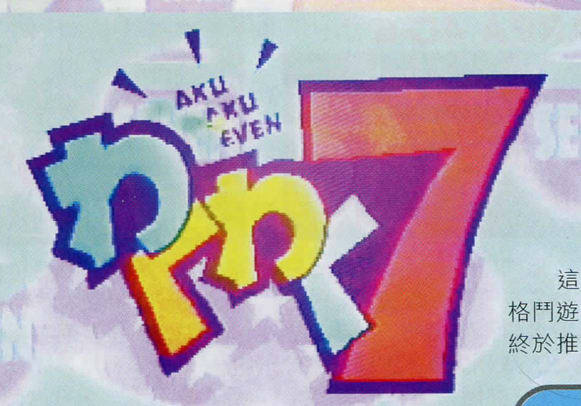


來到這最後區域時，首先的對手是躲在A、B點車後的兩名部長及從左方用繩飛跳至C點的藍戰鬥員；跟着會有兩名部長分別從右方出現，並停在D、E兩個位置，然後是合共五名紅戰鬥員用繩索從左右飛出，這時不妨在這批敵人經過F、G點時開槍幹掉他們。

當消滅了所有敵人後，會有一輛紅色的社長車從畫面後方一直向前衝出，這時你只要能在它離開畫面之前向車身射了合共8槍，那便會得到GOOD END，否則便會被KANTERIS跑掉而變成BAD END。







WAKUWAKU 7

這一隻由街機移植過來的格鬥遊戲《WAKUWAKU 7》，終於推出在次世遊戲機了，所以今期將會為大家簡單剖釋一下這遊戲的玩法及每位人物的對CPU攻略。

FIG | 製造商：SUNSOFT　發售日：發售中　容量：CD-ROM
售價：5800日圓／7800日圓（連擴張RAM咭）
2P | MEM | SEGA SATURN

文：天草四郎 時貞

鍵的初期設定

X：弱 P	C：弱 K+ 強 K
Y：強 P	L：SUPER MODE 發動
Z：弱 P+ 強 P	R：中段攻擊
A：弱 K	十字鍵：人物移動
B：強 K	START：暫停遊戲

特殊指令

（人物面向右方時）

前衝：→→
後跳：←←
中段攻擊：P+K
追打攻擊：打 DOWN 對手後 ↑ +P 或 K
前方移動起身：被打 DOWN 後→
後方移動起身：被打 DOWN 後←
起上攻擊：被打 DOWN 後 ↑
DOWN 時間縮短：被打 DOWN 後 P+K 連打
攻擊受身：被擊中後接近牆邊時按 P 或 K
通常投技受身：一定時間內 ↓ +P 或 K
SUPER MODE 發動：X+Y+A+B

甚麼是 WAKUWAKU POWER？

這一行POWER可以儲得多少，就視乎人物戰勝了多少個對手了；這行POWER除了可以使出DOKIDOKI ATTACK及HARAHARA ATTACK外，若在使出必殺技的時候同時按下兩個P掣或兩個K掣的話，就可以藉損耗一行的WAKUWAKU POWER來使出必殺技的強化版。

CPU 對戰指引

（出招表請參照第47期）

電擊幻法少年——爆皇 雷



對 TESSA

在遠距離的時候，她會常常利用這「那嗨」，大家可以用「稻妻CANNON」作遠距離牽制，又或者用超力轟雷電擊拳來透過她的飛道具反擊；在擋了刺刺ATTACK或嗚嗚ATTACK後可用大回轉HIGH JUMP投反擊。



對 DANDY J

若果一開始與他拉遠距離的話，他是會用前衝來滾過來的，在這一個時候是使出超力轟雷電擊拳的好時機，一次過給他一個重創；在遠距離時可以不停連按弱P儲氣。

對 SLASH

在他使用了SLASH TELEPORT後，來到你的身邊時向他攻擊是一個好方法，大家亦可以在他使出了SLASH DYNAMIC後反擊，兩個方法亦同樣見效。

對 BONUS KUN

他的戰意雖然高，但大家可以在他使出了硬襲啖後，再用超力轟雷電擊拳來向他攻擊，因為一開始就有七個WAKUWAKU POWER，所以取勝並不難。

對 POLITANK Z

與他對戰的時候，除了在遠距離的時候用「稻妻CANNON」作遠程攻擊及牽制外，還可以待擋了他的SPIN KICK後用大回轉HIGH JUMP投來攻擊他。



對牧原 ARINA

對付她時是可以不停使出「稻妻CANNON」，待她一跳過來的時候，立即使出「稻妻UPPER」來對空（擊中後連按P會加HIT數）；亦可以待她一使出ARINA BEAM時用超力轟雷電擊拳來透過她的飛道具反擊。

對 MARURUN

可以先待他使出咕嚕咕嚕PUNCH後立即反擊，最佳對付他的方法是不要亂跳過去攻他，因為他會用BODIE PRESS來對空，所以若跳起攻他，還是使出空中「稻妻CANNON」比較好。

對爆皇 雷

在對付他時，不宜作出猛烈的攻勢，因為若太着重「稻妻CANNON」的話，是很容易被她抵消後反擊，所以還是站着待他使出「稻妻CRUSH」或「稻妻UPPER」後反擊較佳。

對 FERNANDEATH

首先要與他保持一段距離，待他一衝過來的時候，就用「稻妻CANNON」或其他強招攻擊；當埋身的時候，就用蹲下連續PUNCH→蹲下強K迫開他，這就可以輕易打倒他。

炎之淘氣女孩——牧原 ARINA

對 DANDY J



對付他的最實用、最安全的方法，就是保持着一定的距離，不停儲ARINA BEAM，然後在最大巨大的時候放出，這樣他就不能埋身向妳攻擊。

對爆皇 雷

除了可以不停使出ARINA TORNADO屈他外，還可以在擋了他的「稻妻CRUSH」或「稻妻UPPER」後反擊，亦可以在使出ARINA BEAM後用ARINA CRUSH對空。

對 BONUS KUN

若是埋身的話，就可以用ARINA BEAM(強化版)來擊開他，然後在他一起身的時候，便使出ARINA CARNIVAL來對付他，一擊得手的話，就不停使出這一招吧！

對 SLASH

向他攻擊的最佳時機，就是在他使出了SLASH TELEPORT後出現的時間，這一個時候是使出ARINA CARNIVAL的大好機會；在他使出了這招SLASH DYNAMIC之後，亦是一個向他攻擊的好機會。

對 MARURUN

在遠距離的時候可以用ARINA BEAM作牽制(空中亦可)，當他一接近時，就要用ARINA CRUSH或ARINA TORNADO迫開他；有機會的話就使用ARINA CARNIVAL來重創他。

對 TESSA

由於這一個人物的遠程攻擊較慢，所以若調較好一定的距離時，不停使出ARINA BEAM，就可以將她打敗。



對 POLITANK Z

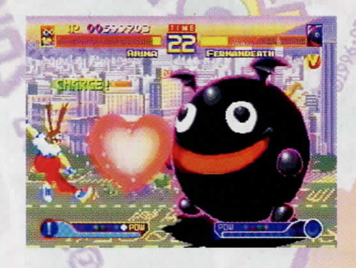
同樣，在遠距離的時候不停用ARINA BEAM來對付他是一個不錯的方法，若在空中及地上交替使用效果會較佳；另外在擋格他的飛彈時記得要蹲下擋啊！

對牧原 ARINA

在近距離時要用ARINA TORNADO迫開他，然後便使出ARINA BEAM來將她牽制，若是位置調較得好的話，單是使用這招便可以輕易的將她打倒她。

對 FERNANDEATH

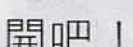
一開始同樣要拉遠距離，然後，不停地使用ARINA BEAM屈他，若他衝過來的話，使用ARINA CARNIVAL來重創他吧。



流浪之劍士——SLASH

對 TESSA

她的攻擊距離近，所以在一定的距離使出SLASH SHOT是可以給她一定程度的傷害；若她一走近，便使出SLASH DYNAMIC或SLASH BARRIER來將她迫開吧！





對 MARURUN

擋了他的咕嚕咕嚕PUNCH或BODIE PRESS然後用SLASH SHOT反擊是一個好方法，若果有WAKUWAKU POWER的話，便使出強化版的必殺技或DARKNESS RUSH來給予重擊。

對牧原 ARINA

在一定的距離時，可以用SLASH SHOT牽制，當她再走近的話，就使用SLASH BARRIER，若是十分埋身的話，就可以SLASH投或通常投來解圍，當她跳過來的時候，就以SLASH DYNAMIC對空。



對爆皇 雷

當然，對付他的最佳方法是擋了他的「稻妻CRUSH」或「稻妻UPPER」後反擊，但是當一看見他衝過來的時候，亦可以用SLASH DYNAMIC來作截擊，兩個方法都可行的。

對 BONUS KUN

由於他常常使用飛道具，所以在與他對戰的時候要找機會埋身，千萬不要用DARKNESS RUSH來透他的飛道具向他攻擊，當一埋身的時候，就用DARKNESS RUSH或SLASH BARRIER(強化版)來給他重擊。

對 SLASH

除了待他使出了SLASH TELEPORT及SLASH DYNAMIC後反擊外，還有一個方法是可以輕易地擊倒他的，待他一埋身時使出SLASH BARRIER而你又擋格着的話，就可以在擋着的時候輸入必殺技(強化版)的指令，這樣在他使出下一HIT攻擊時，就會立刻反擊到了。



對 FERNANDEATH

在遠距離的時候可以不停用SLASH SHOT來牽制他走過來向你攻擊，若在他一接近時，便可以使用SLASH BARRIER或SLASH DYNAMIC來迫開他。

對DANDY J

在遠距離的時候可以利用SLASH SHOT來攻擊他，但若他一埋身的話，就要擋着，當他一滾過來的話，就用SLASH BARRIER或SLASH DYNAMIC來攻擊。

對POLITANK Z

在一定的距離使用SLASH SHOT，可以盡量避免到他的Z彈擊中你，而你的飛道具又可以輕易擊中他；在近距離的時候可以擋了他的DRILL ARM，立即用SLASH SHOT反擊。

少女人形——TESSA



對MARURUN

遠距離的時候用這「那嗨」，在儲到差不多時便放出飛道具，若他一接近亦可以立即放出；當他遠距離跳過來的話，便可以用伸長ARM(強P)來對空，大家亦可以用電子光線來對空。

對SLASH

在他使用SLASH TELEPORT的時候，可以用伸長ARM截擊，又或者用刺刺ATTACK來給他一個大傷害，若有WAKUWAKU POWER，便用超電子怪光線重創他。

對爆皇 雷

待他用「稻妻CRUSH」，擋格後使出超電子怪光線，可重創他；若沒有WAKUWAKU POWER的話，轉用咕嚕咕嚕嘩都有不俗的效果；若他衝過來，便使出伸長ARM截擊他。

對BONUS KUN

在擋了他的渦卷暴風腳或暴棒堅後用咕嚕咕嚕嘩是一個不俗的方法，在一定的距離時可以用超電子怪光線迫開他；記着盡量不要用這那嗨的話，便會較容易擊倒他了。

對DANDY J

對付他的方法亦是同樣的以守為攻，當一看見他走過來向你進攻的話，就用伸長ARM來轟開他，若他跳起使出必殺ROPE，你亦可以在他落地的時間使出伸長ARM來接他。

對POLITANK Z

在對付他時不宜太着重使用這「那嗨」，應該以守為攻，當看見他衝過來的話，就使用刺刺ATTACK來對付他（若沒有能源使用嗚嗚ATTACK），又或者用伸長ARM來轟開他；在近距離的時候，就可以不停用這那嗨來與他糾纏。

對牧原 ARINA

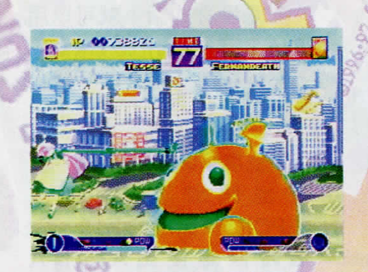
先待她衝過來，然後用伸長ARM轟開她，若然真的給攻埋身，便一直擋着，待她一使出了ARINA CRUSH或ARINA TORNADO後用咕嚕咕嚕嘩向她攻擊。

對TESSA

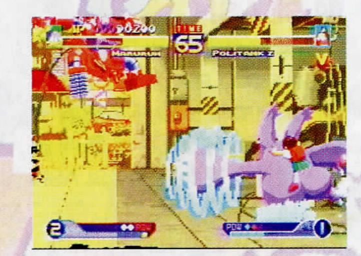
在與她對戰的時候，最好不要太過着重使用這「那嗨」，因為如果你使用這一招的話，通常是鬥不過她的，所以對付她的時候，就最好使用刺刺ATTACK來向她攻擊。

對FERNANDEATH

與他決戰時，有一個方法是絕對安全而且有效的，就是在埋身的時候用伸長ARM(強P)，若他受身反彈過來，便同樣以伸長ARM對空，若他衝過來的話，同樣以這招轟開他，單是這一招就可以輕易取勝。



森之大將——MARURUN



對牧原 ARINA

因為她會常常使用ARINA BEAM，所以在她儲着飛道具的時候，可以立即用咕嚕咕嚕PUNCH作截擊，而且這一招還可以在中距離的時候使用；在近距離時，可以用投技或MARURUN BINTER解圍。

對SLASH

雖然他的速度快，但大家可以在他使出SLASH TELEPORT後，用咕嚕咕嚕PUNCH突擊；若果他出現的地點是上方，那就可以用唔唔COPTER將他擊落。

對POLITANK Z

一直用咕嚕咕嚕PUNCH牽制着他，當一但被拉遠了距離，便要待他跳過來用唔唔COPTER對空；若能夠拉得距離更遠，便立即使出MIRICAL VOICE來對付他。

對BONUS KUN

對付他的方法很簡單，只要在擋格他的任何招式後，立即用強化版必殺技向他攻擊，這樣就可以輕易擊倒他了。

對DANDY J

除了在他在向前滾動之後用MARURUN BINTER進攻外，還可以待他使出了必殺ROPE後立即用BODIE PRESS來反擊，若是反應較快，是可以立刻反擊到的，若有WAKUWAKU POWER的話，便將這一招強化吧！

對TESSA

對付她有一個十分易的辦法，就是一有WAKUWAKU POWER便拉遠距離使出MIRICAL VOICE來重創她，若能全部HIT中的話，是可以令她剩下四份一左右的能源。

對爆皇 雷

一直擋着，在他用「稻妻CRUSH」或「稻妻UPPER」後，用MARURUN BINTER攻擊；若他用轟雷TEMPEST，在擋格至安全位置後，可立即用咕嚕咕嚕PUNCH來反擊。

對MARURUN

在與他對戰時不宜作猛攻，最好是待他使出了BODIE PRESS後，用咕嚕咕嚕PUNCH來反擊，雖然這一個方法較為單調，但的確是一個有效實際的方法。

對FERNANDEATH

對付他的確是十分簡單，只要在遠距離的時候使出MIRICAL VOICE，若他衝過來的時候可以立即使用唔唔COPTER來攻擊，若果埋身的話，就以投技解圍吧！

寶物獵人——DANDY J



對爆皇 雷
在擋了他的「稻妻CRUSH」或「稻妻UPPER」後，可以立即使出上死下死點投是一個很好的方法，因為攻擊力大，所以這一招十分有效，若有WAKUWAKU POWER的話，當然是使出驚天動地銀河激突落比較好啦。

對TESSA
在一定的距離使出必殺ROPE是一個非常不錯的方法，若她擋了的話，就可以使出強引低氣壓，然後再使用台風猛打，若她再全數擋了，便要立即擋着，因為她大多數會使出刺刺ATTACK的，然後再立即使用上死下死點投，按着這一個方法就可以輕易地將她打倒了。

對MARURUN
若他跳過來向你不停猛攻的話，先擋了然後再用通常投或上死下死點投解圍，若他在地上使出了BODIE PRESS，在擋了後立即使出大容量靜電拳或使出通常技向他攻擊。

對BONUS KUN
除了在擋了他的任何招式後立即反擊外，還可以用必殺ROPE、強引低氣壓、台風猛打作一定距離的牽制，在一打DOWN了他時，可以用大容量靜電拳屈他能源。

對SLASH
在他用SLASH DYNAMIC時，待這一招的攻擊判定完結時立即用必殺ROPE、強引低氣壓、台風猛打來重創他；或者待他用SLASH TELEPORT埋身後用上死下死點投反擊。

對牧原ARINA
若她在你的前方儲着ARINA BEAM，你可以立即使出必殺ROPE攻擊；但若她衝過來向他攻擊的話，待她跑到你的前方時使出驚異人體發火拳；若她跳過來向你攻擊，便在擋了她的攻擊後立即使出驚異人體發火拳吧！

對POLITANK Z
由於他常常使出Z彈，而你的必殺ROPE出招慢，所以還是擋着不反擊比較好；當他一使用迴滑的時候，便待他出現後使出驚天動地銀河激突落或大容量靜電拳來重創他。

對DANDY J
先待他滾過來，這時候使出驚異人體發火拳可給他不俗的傷害；當兩人的距離相近，擋了他的攻擊後亦可這一招來迫開他，有WAKUWAKU POWER便使出加強版吧！

對FERNANDEATH
對付他的時候有一個很簡單的方法，只要在他接近的時候，立即使出驚異人體發火拳，就算他跳過來，亦可以用這一招來作為對空，單靠這招向他攻擊，就可以輕易爆機。

最強戰車——POLITANK Z



對MARURUN
其實，使用POLITANK Z是可以單靠一招Z彈，就可以對付MARURUN，只要不停的使出Z彈，他就會埋不到身向你攻擊，這是一個對付他的最佳方法。

對SLASH
在對付SLASH的時候，亦可以利用不停使出Z彈來屈他的，就算他使出SLASH TELEPORT，亦會在出現的時候中招；當他到了瀕死狀態、而且與你保持着一定的距離時，便可以非常放心使用Z彈(強化版)。

對TESSA
在對付TESSA的時候，亦可以單靠Z彈來屈死她的，因為你的Z彈出招比她的這那嗨較快，而且持續時間長，所以若果你不停使出Z彈，她是難以向你進攻的。

對BONUS KUN
噢！又是一個單靠Z彈對付的人物，不過唯一的不同之處，就是他會比較容易埋到身的人物，但大家可以在擋了他的渦卷暴風腳後，用通常投解圍，然後再不停使出Z彈，這樣，不使用WAKUWAKU POWER也可以把他擊倒了。

對牧原ARINA
除了利用不停使出Z彈的方法對付她外，她間中是會懂得用ARINA TORNADO來攻擊的，只要在擋格後使用強P轟開她，就可以輕易獲勝；一有機會便使出Z彈(強化版)吧！

對DANDY J
雖然對付DANDY J亦可以用Z彈來屈他，但他是比較特別的一個，因為在使用Z彈時需要調校距離，若他在十分遠的地方，便緊按一會P才放手，若他一走近，便不用儲着了，不停用Z彈屈他吧，一有機會記得使出Z彈(強化版)。

對爆皇 雷
不要不停使出Z彈啊，因為他是會抵消你的Z彈後向你攻擊，所以還是在擋了他的「稻妻CRUSH」或「稻妻UPPER」後才向他攻擊，這一個方法是比較安全的。



對POLITANK Z
在與他作近距離戰鬥時，可以不停使出Z彈，若他在與你鬥Z彈的話，便立即使用人間大砲來向他攻擊，只要不停近距離向他糾纏，就可以輕易打倒他。



對FERNANDEATH
由於他的身形太大，所以不停使出Z彈亦是可以將他輕易屈死，若他在遠距離的話，便將Z彈投遠些，若他衝過來的話，便使出Z彈(強化版)，這就可以輕易爆機了。



DIGITAL ANGE
——電脳天使SS——

AVG	製造商：TIM	發售日期：6月20日
MEM	價格：5800日圓	記憶：5 BLOCKS

SEGA SATURN

突然的訪問

這天，當主角英貴也看電視時，畫面上突然出現了一位女孩子，她要求和你做一個簡短的問卷調查，在問過了名字（玩者可在這時更改主角的名字）、出生日期及血型後，問卷便正式開始，這女孩子會向你提出7條問題，而隨着回答方法的不同，這女孩會將你分類為「素因」、「比斯迪亞」、「普通人」及「不完全是比斯迪亞」這四種類型的其中之一（在下的故事是以作為「素因」的情況下發生的）。





當那位女孩將你評定為「素因」後，突然有一台巨大機械人從天而降，而剛向你做完問卷的那女孩就更從電視機裏爬了出來，她的名字叫貝露，與巨大機械人內的莉亞是孖生姊妹，而她們則稱呼自己為「DIGITAL ANGE電腦天使」。

天界的來訪者

在天界之上，一位叫米妮的女孩子因感到要從天使手上保護人類，於是便離開了天界，另一方面，貝露與莉亞來了你的大屋內，她們向你解釋比斯迪亞即是「擁有野獸之心」的人，而素因則是「作為原點的人」之意，不過貝露因不便干涉你的生活而沒再說下去。至於那巨大機械人則叫「神機」，是她們的超未來之神交給她們用來完成各自職責的。





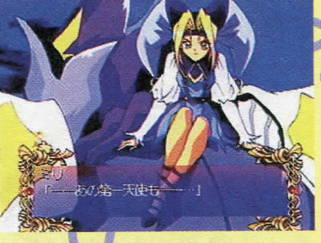
由於她們兩人接下來已沒有可容身的地方，因此希望可留在你這大屋內，這時應選答「好啊，就留在這英莊吧……（いいよ。この英荘にいても……）」。與此同時，米妮亦已來到地球附近，她從探測器發現了兩名天使後，便開始向英莊那邊移動。



莉亞與瑪莉亞

到了晚上的時候，莉亞因為睡不着而坐在窗邊看星，這時她會突然問你可否以後叫她做瑪莉亞，當你答應了之後（選YES），她會告訴你莉亞只是她乳名的匿稱，瑪莉亞才是她真名的匿稱，跟着她會問你可否睡在你的旁邊，當你同樣地選YES答應她之後，她會告訴你她的職責其實是要誕生新未來的光之子，然而這時米妮





的「獸機」已來到英莊外的空地，被吵醒的貝露馬上召來了她的神機出戰，而米妮亦回到神機內準備動手，這時你應問莉亞「不能夠制止這戰鬥嗎？（戦いを、やめさせられないの？）」，但當她說自己做不到時，你則應說「……我會保護瑪莉亞的……（……マリアは、オレが守るよ……）」。

在屋外，戰鬥終於開始，



貝露因一時大意被米妮擊中，幸好並不嚴重，這時比斯迪亞的族長美露（亦是米妮的姊姊）及貝露的姊姊古莉雅出現阻止米妮，但亦同時令貝露沈睡了的另一位姊姊「科露」醒來，當





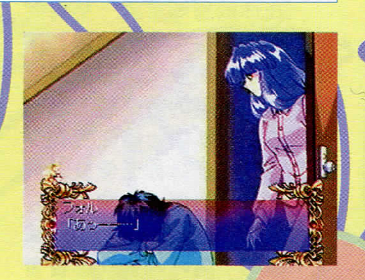
她從莉亞口中得知她仍然只是莉亞後便突然暈倒，於是你只好將她帶回房間（とりあえず、この娘を部屋に運ぶよ），但在抱起她的時候卻發現她異常地重，原來她身上所穿的是類似裝甲的東西。



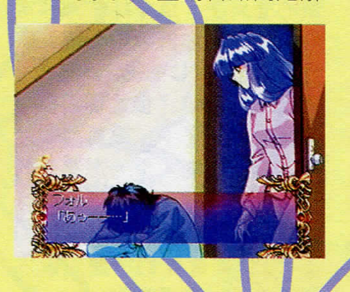
第一個早上

在一輪自我介紹後，時間亦已經不早，於是你便提意大家不如睡了（それじゃあ……あの、寝ましょうか），然而米妮因不想和天使一起睡，獨自一人留在屋外的獸機內渡過了這晚。

在差不多天亮的時候，醒來的科露看見你因為要將床讓給其他人睡而睡了在門外，替你蓋被後，她走到屋外施用神機的力量，令看見這一幕的米妮大為緊張，直到科露向她解







釋自己是利用神機的力量操作英莊周圍的地區，以令各人能像一般人地生活後，米妮的戒心才稍為降低。

午飯時間



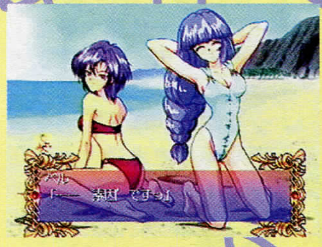
一星期後，各天使及墜天使（比斯迪亞領袖）都已開始熟習地球的生活，貝露及莉亞更成為了你的同學，只是米妮始終不肯改穿地球人的衣服、亦不願意像貝露那樣過學生生活，這天科露原本已準備好早飯，但因為你再不出門便要遲到（それじゃあ……学校に行ってくるよっ），於是科露便打算在午飯時拿飯盒到學校給你（それじゃあ、あの……行ってきます）。

上課時，你不斷反覆的在想各人的事，不經不覺已接近午飯時間，這時米妮在科露的游說下，穿着便服和她一起來到了學校，因此應先向米妮打個招呼：「米妮妳也來了嗎？（ミレも一一きてくれたんだ？）」，而當科露問你可否一起吃午飯時，當然要馬上答YES了，但在你們三人一起吃午飯的時候，校園內突然發生爆炸，一位身穿裝甲服的少女出現在你們眼前，雖然她並不是天使或比斯迪亞領袖，但她亦知道不少事，而且更拿出一柄黑色雷射劍打算攻擊各人，米妮於是馬上召來她的獸機，但卻被這神秘少女早一步下手將獸機擊倒了，這時莉亞亦趕到現場，而科露則利用結界將獸機的爆炸封着，但她的眼睛卻從平常的藍色變成了紅色……

這神秘女子名叫蘭姆，原來她是來自天使們所存在的「超未來」的，這時貝露乘着她











的神機前來對付蘭姆，更成功將她制服了，但你認為無論如何亦不應動手殺人，於是便出言制止貝露（——ベル！もう、止めなよ……），但她似乎有所猶疑，於是你這次便請求科露去阻止貝露（フォル……ベルを、止めてよっ），總算成功保住了蘭姆的性命，而科露就更打算在這之後讓蘭姆和其他人一起吃午飯。

溫泉治療法

眾人跟着一起回到了英莊，不過米妮及蘭姆就似乎與其他人合不來，這時古莉雅突然提出可到溫泉改善這關係（？），你本來是想置身事外的，但最後在眾人的壓力下，你還是決定一同前往（ん、じゃあ……行くよ）。

轉眼間，你已帶眾人來到車站，你所選的溫泉是在離英莊約三十分鐘車程再加約二十分鐘路程的一所民宿，但古莉雅對你這決定就有點不滿，因為她認為在旅行之中，前往目的地的路也是一種樂趣，莉亞







取笑她其實是想在車內大吵大鬧，卻受到古莉雅的責罵，然而莉亞並沒有因此而發怒，而你則應讚她很了不起（一怒らないなんて、えらかったね）。另一方面，米妮在車站內又開始表現她的小姐脾氣，但最後還是敵不過美露的激脹法。



出浴時間

在差不多日落時，眾人終於到達溫泉所在的民宿，然而大家都因為步行時間比你所預計的多了近一倍而感到不滿……到達後，貝露、莉亞、科露及蘭姆都馬上穿了泳衣去了浴場，這時貝露發現蘭姆背部有一條頗深的傷痕，原來這是當蘭姆仍身處未來世界時在戰鬥中留下的傷，另一方面，





美露和古莉雅兩人就穿着浴巾在走廊上追着你，要你和她們一起泡溫泉，你乖乖地投降後（……降参しますよ），和她們一起去了民宿內較大的浴場內，貝露她們聽見你的聲音後本來是想過來的，但因莉亞感到不好意思，最後亦打消了這念頭，而美露兩人亦因為見不到貝露等人掃興而回。

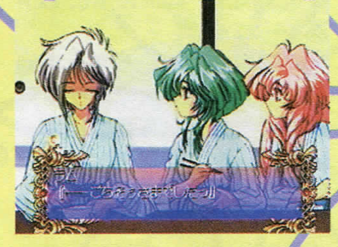




科露的秘密

泡過溫泉後，大家一起吃過晚飯，原本你是想到米妮的房間看看她情況如何的，但因其他人認為你不去較佳，結果你最後也是沒有找她，反而是已吃飽的蘭姆卻從窗門偷偷跑到米妮的房間，她告知米妮其實天使及墜天使都是為人類而被創造出來的東西，並說科露是所有人類的「聖母」，希望米妮與她成為好朋友，當蘭姆離開後，輪到科露來到米妮的房間，這時她的眼睛又從平常的藍色變成了綠色，原來科露因為無法獨力承受她職責中有可能要將人類在一瞬間滅亡的可能性，導致她分裂成多種人格，只有藍眼時的她，才是真正的科露。







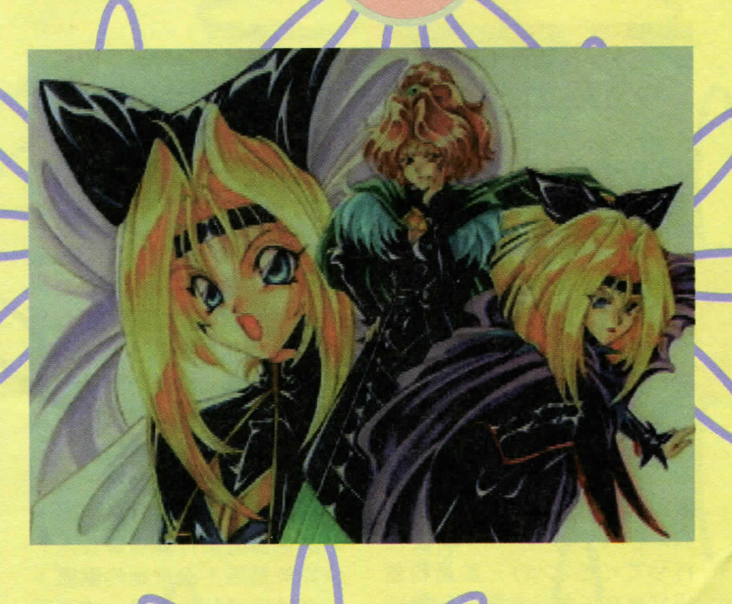
在你的房間那邊，蘭姆突然跑進來吵醒了你，她因為貝露睡相不佳而無法入睡，因而想過來你這邊的房間睡，當回答YES答應她後，她便睡到你的旁邊，她告訴你天使及墜天使其實是種模擬生命體，但只要能成為「聖母」，仍是可以留下子孫的，這時她會問你會否不取笑她說出成為聖母的條件，當你選YES答應她後，她便會告訴你條件其實是要和特定的人相愛，你聽了之後覺得這其實是很簡單的事，跟着她說出自己其實是因為人類在超未來裏受到那裏的神監視着，







因此她來到現在，以求消滅會導致超未來之神出現的素因，令超未來出現改變，不過，她發現超未來的神並非十全十美，因為他們在創造出想毀滅人類的天使之同時，亦創造了會為此而煩惱、希望能拯救人類的墜天使，這令她感到非常煩惱，於是你告訴她即使要犧牲自己也可（じゃあ、ラム……オレ、いいよ），但她卻因你的回答而下不了手，跟着她問你若成為聖母的人不一定要是莉亞時會選擇誰，而你則在這時候想了瑪莉亞的事（マリアのこと），之後你們便要先後入睡了。



新的挑戰者

第二天早上，正當美露與古莉雅在泡溫泉時，突然受到了不明來歷的襲擊，美露於是馬上召來獸機出戰，前來襲擊的女孩名叫茜菲，她的身份是第一位比斯迪亞領袖，因受到



同族的人唆使而前來向美露挑戰，目的是奪去她族長的地位，但當兩人一交手後，勝負馬上便明顯地分出了，原來美露的職責是當比斯迪亞領袖全滅時，獨自將墜天使的責任達成，而她更懂得古莉雅以外其餘天使的絕技，簡單來說就是她一人已等於98名比斯迪亞領袖加上三名天使，知道自己毫無勝算後，茜菲只好投降，美露在米妮的請求下沒將茜菲幹掉，但因為離開了天界的她不能再回去，於是英莊又再多一名住客了……

貝露與莉亞泡過溫泉後，來到你的房間打算叫你起床，但就因發現蘭姆抱着你睡而大怒離去，只是你似乎並不知道莉亞不高興的原因。正當你前往露天浴場時，美露正在替米

















妮洗頭，她向米妮解釋天使和墜天使只會在人類成為比斯迪



亞時才會出現對立的狀況，否則，她們是沒必要對立的……這時你已經來到了浴室，米妮因為自己忘記穿着泳衣，因而害羞地大叫起來，而且還大力地把木桶向你擲過來，就連美露亦覺得你十分可憐……

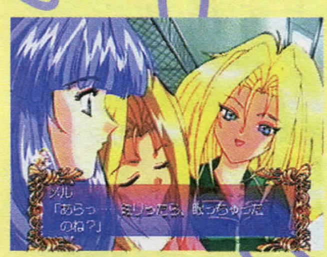
新世紀的開始





回程時，莉亞仍為蘭姆與你同睡的事情而在吃醋，古莉雅和茜菲則在玩紙牌，美露和科露就在商量這天下午吃甚麼點心較好，這時米妮則因為玩倦了而睡在科露的身邊，而科露就很高興米妮開始改變對她的態度。

由於英莊內只有六個房間，於是你開始為日後的房間編排而煩惱，這時古莉雅突然提出以猜拳來決定房間的分





配，經一輪激戰後，大家都分到自己的房間了。

這故事其實到此便已經算告一段落，至於遊戲世界的結局會是如何，就是你（素因）的責任了。





祖尼狄卡之貓

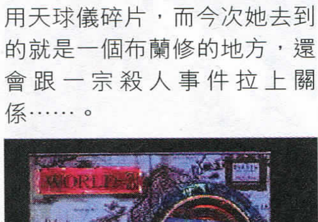


文：小健健

上文提要：

幾經辛苦，亞莉斯終於用那條皮鞭把那隻不知是像甚麼的波士打倒，繼而可以跑到對面的房間取走另一塊天球儀碎片。不過，那位聖日爾曼伯爵亦會把那條皮鞭收回。而亞莉斯亦可向另一個世界進發了。但基於現在亞莉斯已擁有好一些防毒用品，故此之前好一些不能取走的寶箱也可給你打開得到。故此玩者可以在再去以前跑過的地方找找，也許會有意外收獲也說不定啊。

亞莉斯再次在天球儀前使用天球儀碎片，而今次她去到的就是一個布蘭修的地方，還會跟一宗殺人事件拉上關係……。



勇闖第三個世界

來到了布蘭修，玩者就是在一間大屋的頂樓（5樓）處，落到4樓，就會見到阿聖日爾曼伯爵在門口處等你。他說給亞莉斯現在身處的地方，就是一位名叫哈斯高尼的貴族的大屋內，而他還請了好一些客人跟他一起玩賭局哩。不過從中卻有一股邪惡勢力存在。說過後，他就離開了。而玩者跑出大門口後，就可向右行，在這處可拾到地圖及（キイチゴ）。取過它們後，還可跑到A點取走一株（バジルの葉），之後就可以離開4樓，跑落3樓。

落到3樓後，發現大部份的門還是打不開的，四出找尋之下，發現B點的門能打開，跑進去吧。原來這就是屋主哈斯高尼的房間哩。







古怪的住客們

跟他相談之下，發覺他不但是這屋的屋主，還是這片肥沃土地的統治者啊。而哈斯高尼見外面風大雨大，便決定讓亞莉斯留在這大屋內暫作休息，還把203號房匙交給她。而亞莉斯取過房匙後，就跑了落去2樓。而這處就是其他客人的房間所在地。

住在C點房間的大嬸名為莉莉卡，是一名說話尖酸刻薄、又小心眼的女人。

住在D點房間的，是一名有點點神經質的少婦瑪莉亞，她是跟其未婚夫羅文一起來到這處的，而且正為其好賭而冷落了她的另一半而煩惱。

住在E點的就是馬修尼，一名須坐輪椅的人，他祖父是屋主祖父的朋友云。





畫家積拉魯的三文治

而住在F點的就是詩人祖達拿，他是跟其友人尼莫一起來到這處的，目的就是籌錢出詩集。而跟他相談兩次後，他就會把一張會員證交給你。取過它後，就可以跑落1樓冒險之。落到去1樓的G點處，那位守位知你有會員證後，就讓你通過。入到去，向左邊的房間調查一下吧。H點房間內住了一位名叫積拉魯的畫家，而且他好像很久沒有吃過東西似的。跟著亞莉斯也曾向這層其他人問過些東西，但當她來到廚房時，卻遇到一名自稱弄三文治十分拿手的廚師，不過說了兩句後卻給他罵走了。之後她就返回畫家積拉魯處，而這位畫家就要求亞莉斯替他往廚房處取點三文治回來。





孤兒亞積拉的情報

亞莉斯再次來到廚房，今回廚師就送了籃三文治（サンドイッチ）給她。當亞莉斯將三文治交給畫家後，無以為報，就將一個情報說給她知，就是說在地下1層工作的工作的亞積拉小姐會知道祖尼狄卡的下落，於是乎亞莉斯就跑了落下層的地下1層去。在這處的賭卓房就見到阿亞積拉，原來她是自小被哈斯高尼拾回來收養的孤兒。跟好談話兩次後，她就會說原來在食堂中的尼莫才知道關於小貓的事，於是乎亞莉斯就跑回1樓的食堂處。這時玩者會發現有位穿紅衣者坐在卓旁，原來他就是尼莫了。





殺人事件的發生

終於找到尼莫了，知道祖尼狄卡跑了上去2樓，還叫亞莉斯去看過究竟，卻發現E點及F點的房間空無一人。不過卻分別取走兩粒（キイチゴ），而且在自己的房間中亦可找到一粒。當亞莉斯來到C點的房間時，卻發現那莉莉卡大嬸倒斃在床上（還要死得很醜樣），而其身旁還有詩人祖達拿及坐輪椅者馬修尼。祖達拿說人不是他殺的，他只是聽到有人慘叫就跑來看過究竟。再問問馬修尼，他的証供跟祖達拿差不多，但他卻說以前曾當個私家偵探的，自信能將兇手找出。而且還說甚麼兇手就是大屋內的其中一人！！（金





亞莉斯變了名偵探的小跑腿

跟著馬修尼就吩咐亞莉斯向大屋主人哈斯高尼報告，故此亞莉斯就返回3樓B點的房間中。哈斯高尼得知此事後，就將這個調查責任交給馬修尼。如是者亞莉斯就返回2樓C點的房間中。再跟馬修尼相談後，他就會吩咐亞莉斯調查一下莉莉卡的屍體，此時才發現在她的脖子上有兩個傷口。跟據馬修尼的推斷，這是動物所為，但在這大屋內又怎會有動物呢？於是乎他又吩咐亞莉斯四出查問關於此地的甚麼怪物傳說的東西。唔，原來在H點房間的畫家、I點房間的馬比、地下1層的櫃位員及那位女職員亞積拉都知道關於傳說的事。





怪物巴巴也

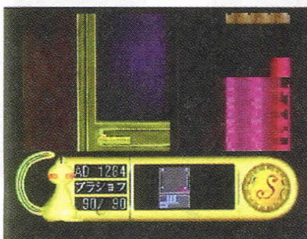
他們大致是說這裡流傳有種叫巴巴也（バンバイヤ）的怪物，是一種怕光、以女性鮮血為食糧的長壽怪物，可活數百年之久，而且可以幻化人形。不過缺點就是怕光，而且用（ロバートマダムの鏡）更可將他的真身照出來。當亞莉斯將這些東西向馬修尼布告過後，就又吩咐亞莉斯問屋主哈斯高尼借這塊鏡。於是乎亞莉斯又跑到3樓的B點房間中。但在此時，卻發現哈斯高尼不在自己的房間中！！於是乎亞莉斯又將此事向馬修尼報告。而馬修尼就教她不如在哈斯高尼的房間中再調查一次，也許會有秘道也說不定。





神秘之武器

不出所料，在哈斯高尼房間之書櫃後面是條秘道，還可以通往4樓的另一個部份，而且在這裡，就可取得KEY ITEM（ロバートマダムの鏡）。WELL，跟著當然又要向馬修尼報告啦。現在雖然有能令巴巴也露出真身的道具，但卻沒有收拾牠的武器。故此亞莉斯現在要四出查問關於武器的事。經查問後，原來在I點的馬比是知道此事的。而神秘武器共分（光の手袋）及（樫の棒）兩件，若果要對付巴巴也的話就要將它們一塊使用，缺一不可。而亞莉斯將這些情報說給馬修尼知後，就分咐她在這大屋內將這兩件武器找出來。





大屋中尋寶去

在此之前，先要往地下1層的櫃位員處，通知他要令全屋的門鎖打開。那麼亞莉斯就可在大屋內自由走動了。唔，若走進J點的門，就會見到有一上一落的樓梯，上去的話，就可得到一株（ローズマリー）。落去的話，就會直落到去地下2層，在這裡的K點也可取得一株（ローズマリー）、而在L點就可取得一隻（デキャンタ），用途是可以盛載回復之泉的泉水，在不時之需時加以使用。來到了M點的地方，還有大量道具等著你取，它們就是（セイジ）、（ブランブラ）及（ローズマリー）。而（セイジ）的作用就是解麻庳。





取得武器

而這處還有條樓梯可讓玩者去到地下3層。這處又可取得（ローズマリー）及復活草藥（コルシフット）。跟著就可以跑上去返回2樓J點的出口。之後玩者還可以跑到3樓N點的房間，跑進去再利用此房間中的樓梯上4樓，就可以取得武器（光の手袋）。取過後返回N點。跟著玩者亦可來到O點的房間處，又照板煮碗的利用入面的樓梯上4樓，就可以取得另一件武器（樫の棒）。啊啊，兩件一武器也得到手了，向馬修尼報告吧。而他就告訴這怪物已跑到大屋地下室處，那麼玩者就可以利用J點的樓梯跑下去地下3層。

巴巴也的真身

但在M點房間的門前，又遇上聖日爾曼伯爵。他說在從前大屋是有一種叫沙之寶的東西，還叫亞莉斯若取得可要交給他。來到地下3層，遇上卡利奧士多羅，但他向亞莉斯警告之後又溜走了。入到去，見到一粒（キイチゴ），還有哈斯高尼在此，他說沙之寶在50年前被其他軍隊奪走了。而哈斯高尼還要取回亞莉斯那兩件武器，只要將那兩件武器除下，再用（ロバートマダムの鏡）的話，哈斯高尼就會變回巴巴也。玩者只要穿回武器，再向牠遠距離攻擊即可。打敗牠後可收得星形紋章，用它打開5樓的門，返回現實世界。









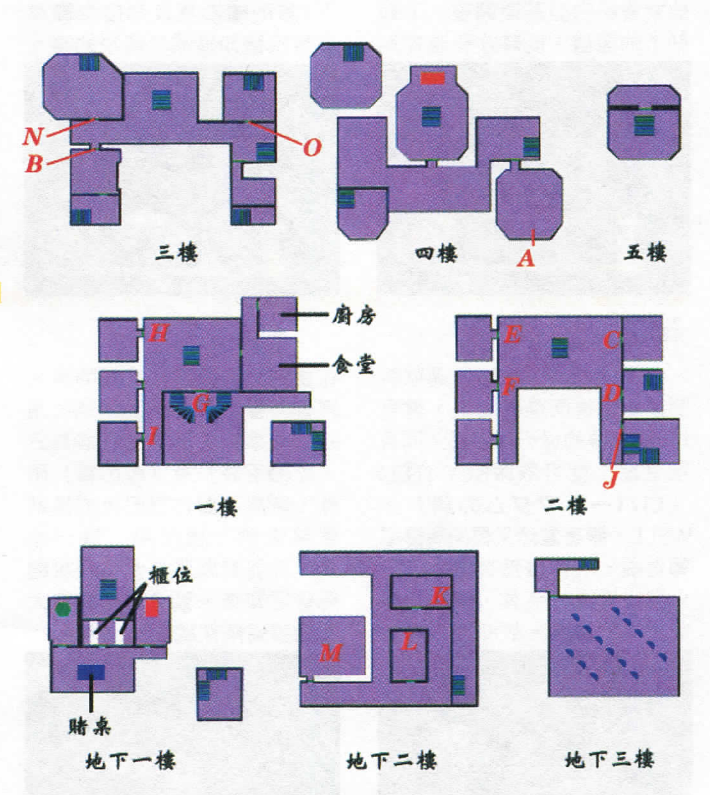
再次回到教堂

再次回到教堂後，玩者就可從A點的樓梯落到去地下1層，下到去後玩者就是在B點的位置。這時可先拾到（セイジ）兩株。再向C點的方向前進，就會遇到卡利斯多羅，相談後繼續前進。在這裡的D點可取得（セイレーンの声），是可敵人暫時睡眠的道具。再在E點調查，可走進秘房，內裡可取走（キイチゴ）、（金のピマス）這是防酸道具、還有可解除所有不良狀態的（クロイチゴ）。之後還可以跑到F點取（セイジ）、G點取（クロイチゴ）、H點取（キイチゴ）。





大屋地圖



取多一條寶箱鎖匙

之後就來到I點，取多一條寶箱鎖匙（グールズ），回到J點的房間，取走兩株（コルシフット）、防麻庫指輪（ラピスラズリの指輪）及（セイジ）。跟著跑到E點房間取走防火衣（ジプシーのマント）。穿上它後，就可進入旁邊火之房間，再在裡面寶箱中取走一對（サバトン）及一件（セイレーンの声）。之後要立即穿上它，再跑到J點的房間中，在左上角之高台邊按「〇」鍵跳起，繼而跳到對面的台中，取得另一塊天球儀碎片。而亞莉斯就可利用它去到另一個世界。

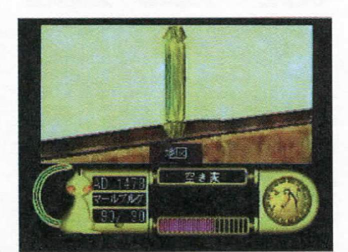




老鼠橫行的村莊

經過白光一閃，亞莉斯又來到一個陌生的地方，這就是老鼠橫行的瑪露寶露村。而亞莉斯降落的地點就是教堂的密室，玩者只要調查牆壁，就可開到秘門，拾到（バジルの葉）外，更可拉入面的手掣，令亞莉斯可出教堂中央。而聖日爾曼伯爵就在會在這裡等你，還會取走你那有彈跳能力的靴。之後玩者就可以離開教堂。出到去大街，立即向西行，就會見到一個墳場，而在A點的空屋內就可找到地圖。之後玩者就可以跑進B點的房屋內，原來這是一間旅館來的。而且在這旅館的唯一房間內，卡利奧士多羅就在這裡等著你。





教堂地圖

教會1層地圖

A

樓梯　柱　回復之泉
門　洞　祭壇

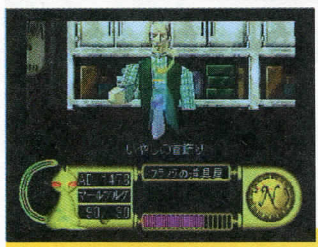
教會地下1層

J　I　B　G　F　H　D　E

樓梯
柱
回復之泉
門
洞
祭壇

從老闆們口中得來的情報

而他來到這個時空的目的，就是要找尋一本書。而見面過後，玩者就可離開旅館，繼續冒險。在C點及D點的空屋內，玩者可各取得一塊（銅のナゲット）。而在E點的道具屋中，只要玩者以一件金礦石及兩件銀礦石，就可跟店主換一種叫（いやしの首飾り）的道具，是種可替亞莉斯回復體力的飾物來，而且對日後冒險極有幫助，故非買不可。跟著玩者就可以跑到F點的地方，那處是一間蔬菜店及鮮肉店。在老闆們的口中得知，若要將這處的鼠患解決，是需要甚麼傳説之笛的，而知道傳説之笛的人，就是住在森林中的漢斯。

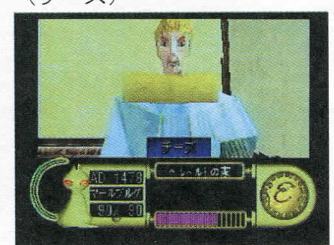




我是送外賣的

當亞莉斯來到G的空屋時，在入面亦可找到一塊（銅のナゲット）、而H點的屋中就有一塊（銀のナゲット）。跟著玩者就可以來到地圖I點的地方，亦即是漢斯爺爺的家。在相談過後，他則向亞莉斯表示自己已三天沒有吃過東西。而亞莉斯得知此事後，就立即跑回村中的蔬菜店（F點）中，問大嬸取了個大蜜瓜（メロン），再送給漢斯。可惜漢斯吃過大蜜瓜還未覺飽，於是乎亞莉斯就再跑回村找食物。經過一番找尋後，在J點的賢者希路比路處得到一塊芝士（チーズ）。

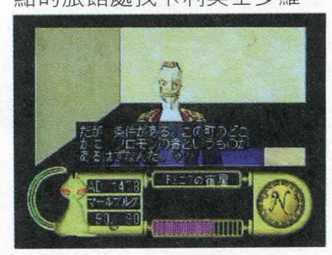




被封了的洞穴

而漢期吃過芝士後終覺飽了，也教了關於傳説之笛的事給亞莉斯知。原來鼠患由一住在沼澤的怪物所造成，而傳説之笛就是一種可令怪物心情平靜、返回沼澤的道具。可是現在此笛卻留在洞穴中。而亞莉期現在的任務就是要跑進洞穴內將其收服。之後亞莉斯就通過漢斯家的後門去到洞穴前，但卻發現山洞中已被岩石所封，於是回去找漢斯。漢斯就教她用炸彈將它炸開。故此，亞莉斯現在的先要任務就變成找炸彈。此時亞莉斯可返回B點的旅館處找卡利奧士多羅。





在滿是老鼠的山洞內冒險

跟卡利奧士多羅相談過後，得知他也有炸彈這東西，但想得到的話，卻要用（ソロモンの書）來交換。於是乎亞莉斯就又四出找尋。

而她來到了K點的古董店時，就從老闆手中取得這本書。只要亞莉斯將它交給卡利奧士多羅，就可以得到炸彈。

回到山洞口，只要亞莉斯使用炸彈，洞口就被炸開。繼而可跑進去冒險之。

入到去之後，先轉左取得山洞地圖。之後可跑往A點取得（羽のブーツ），這是一種不會令亞莉斯掉進地洞的道具。之後就可以經過「1」的通道，上上一層。





懂得孝順母親的怪物

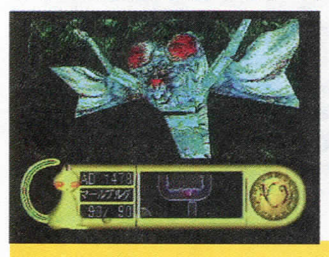
上到去，在B點的地方取走一塊（金のナゲット），跟著就可由「2」的通道繼續前進。來到這處，玩者可先在C點處取得一塊（銀のナゲット），之後就可從「3」的通道離開。過了「3」的通道後，就會發現D點有個地洞，跳下去吧。而降落的地方，就是E點。之後玩者就要跑到F點處，取走那（伝説の笛），繼而在「4」離開。經過了通道「4」，就可在G點處取多塊（銅のナゲット）。之後就可打開H點的門，將入面的怪物收服。然而這隻怪物是不用跟牠打的，只要面對著牠時使用傳説之笛，就立即可將牠的心情平服。





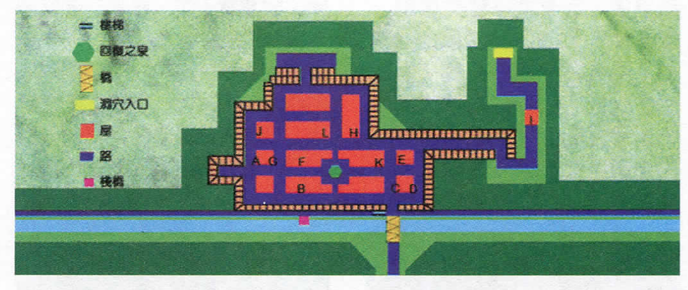
市長宅中的萬能藥

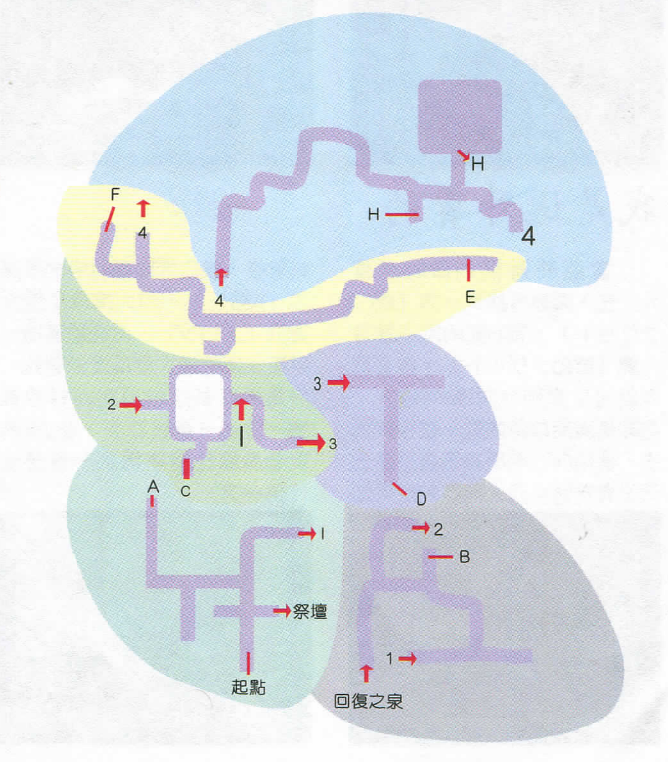
原來牠放出這麼多老鼠出來的原因，就是因為牠母親現在病重，需要一種在藏在村莊中某地的萬能藥。而亞莉斯得知此事後，就返回村莊找這萬能藥。而跑出這迷宮的方法也不太難，只要玩者在H點的洞中掉下去，就會去到I點，之後玩者再經過通道「2」及「1」，返回入口。回到漢斯家，得知這種萬能藥就在市長處，於是亞莉斯就往市長宅進發。而市長宅的位置就是在地圖L點的地方上。當市長得知亞莉斯的來意後，就將那萬能藥（マゾス）交了給亞莉斯。但沙之寶就沒有了，因為早年已給一個貴族所買走。





瑪露寶露村地圖





得到新的紋章

不過無論怎樣，先把萬能藥交給洞穴中那怪物吧。跟著亞莉斯就行回原路跑到山洞中的H點處，還把那藥交給怪物。當怪物取過藥後，就向亞莉斯千多謝萬多謝的返回沼澤中，而這個鼠患事件亦告平息。之後又用在H點的洞返回入口處。來到漢斯家，他就叫你到市長家報告情況。當亞莉斯來到市長家後，他向你作出謝意之餘，還説那聖日爾曼伯爵在教堂中等著你。就在這裡，他就會把一塊紋章交給亞莉斯，而玩者亦可在其身後的門返回現在世界的教堂中。





火爐旁的道具

亞莉斯又再次返回現實世界的教堂處。而剛才聖日爾曼伯爵給你的紋章，是可以打開A點的門。入到去後，就可以去B點的樓梯處上到2層，再在這處的火爐邊玩者可拾到一件火かき棒），跟著就可返回1層的C點取走（クロッシユ）及（ヘーゼルナッシ），繼而落去地下1層。在地下1層的D點迷宮內，可取走暫時能令亞莉斯無敵的（スキタイの羊）、防石化的（ミスルト）、（クミンの葉）及（クロイチゴ），但就要玩者自己自行找找秘門進入了。之後來到E點的房間，還有（ピスタチオ）及（バジルの葉）等著你取走。





令人石化的怪物

另外在F點更有一件（修道女の外套），是可以防肚餓的。之後就可以跑到G點的樓梯落到地下2層。但小心這裡的柱，碰到的話是會混亂的，但卻可拾到（セイレーンの声）。

落到地下2層後再用H點的樓梯去到地下3層的I點位置。而在J點的地方就有令肚餓效果減半的（聖なる手袋）。

之後玩者就可跑到K點的樓梯返回地下2層。再用L點的樓梯跑落地下3層，那麼就會來到地圖中M點的位置，但要小心路途中會令亞莉斯石化的怪物，因現在仍未有防石化的道具。





找到萬能藥

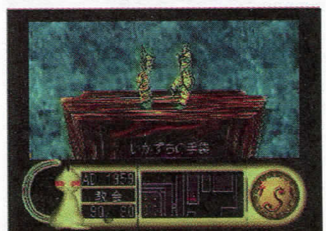
來到了M點的地方，就要用N點的樓梯上到O點的地方，再用P點的樓梯返回地下3層，這時就會在Q點的位置。（呀，複雜得很呀！！）而這處卡利奧士多羅已在等著你，說給亞莉斯知若要打倒迷宮中的怪物，就要取得（火かき棒）及（いかずちの手袋），另外他還問了些關於沙之寶的事。在這個迷宮中冒險。可在R點的地方取走兩株（クミンの葉）、S點取得（ピスタチオ）及在T點的（ツョユライル），這是一種可令亞莉斯體力100%回復及解除所有不良狀態的藥來。





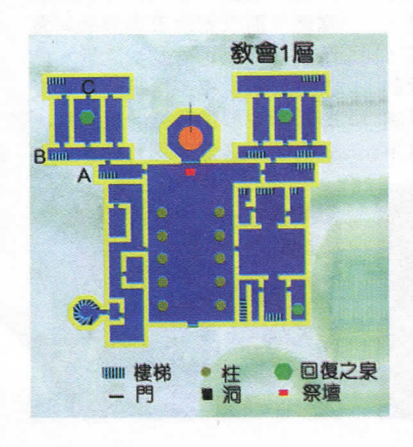
取得打波士的必要武器

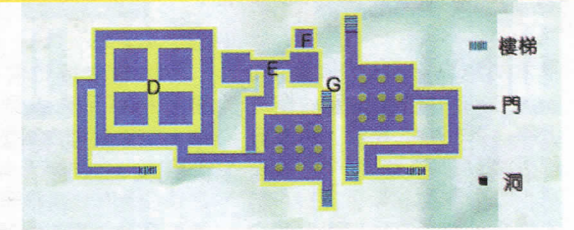
而在U點，則有兩株（ユルツフット）。不過玩者在取走它們時，小心地面那些令人麻痺的泡。之後玩者就可跑到3個V點中把那三處的手掣全部拉下。之後玩者就可以跑到地下2層的W點處取走（クミンの葉）、（スキタイの羊）、防石化道具（メデューサのピアス）及（ミスルト）。之後玩者就可去到X點及Y點的房間取鎖匙（アヅュール）及（いかずちの手袋）。把武器裝上後，就可跑到Z點的房間打波士，將它打倒後就可取得天球儀碎片，向另一世界進發。

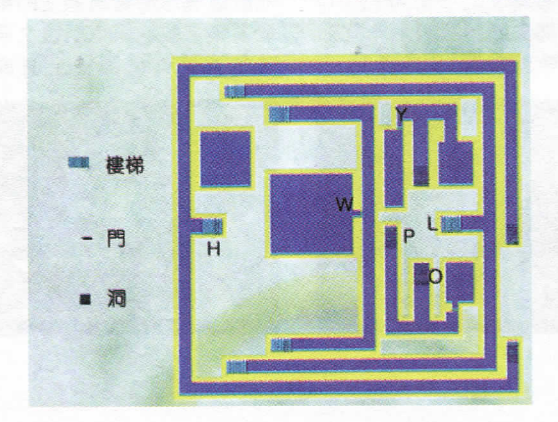


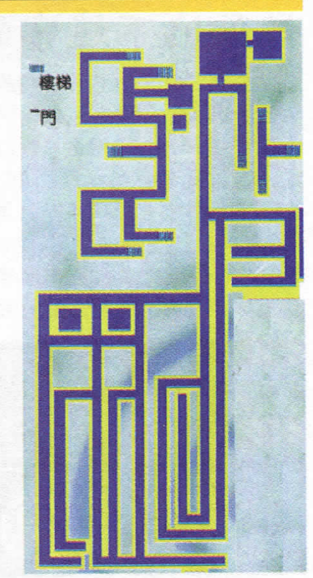


教堂地圖









監獄島艾魯巴

亞莉斯再次使用天球儀碎片，今次則來到一個叫艾魯巴島的地方，原來這是一個監獄島來。降落後，在身後先取走一株（スキタイの羊），再調查牆壁，開了秘門後再拉入面的手掣，再跑出去教堂中央，遇見聖日爾曼伯爵。他講解過現時亞莉斯身處甚麼環境後，就消失了。而此時玩者亦可步出教堂外，跟門前那位大兵哥談話，就會被他送往監獄去。而冒險亦告開始了。入到監倉，亞莉斯就在A點的監倉中。先向牆壁調查，那麼在鄰邊監倉中的高斯達夫就會跟你對話。




監倉內有幾百樣人

而且還會教你用祖尼狄卡去偷獄卒的鎖匙，那麼玩者就可以得到（監牢の鍵），繼而還可用它開到面前的門。跑了出去後就可去開C倉的門。這裡囚著的是爾亞，他說在對面的監倉中囚了一名發明家云云。於是乎亞莉斯就再去開F倉的門，但內裡只得乾屍一條。再去開E點的門，內裡就是卡利奧士多羅，他說是嗅到寶物的氣味而來的。之後再去開G點的門，那處就囚了一名因被打敗了而被收監的皇帝。之後就可去開D點的倉門，內裡是一名名叫沙亞的政治犯。




找出打開大倉門的方法

之後到C倉找多爾亞一次，就可開B倉的門，內裡所囚的就是小偷高斯達夫，而他也沒法打開監倉的大門。之後就可去C倉找爾亞，他原來是開金庫能手，而他就叫亞莉斯找一些是金屬的東西回來。亞莉斯問一問在G倉的皇帝，得知在卓上是有隻鐵叉（フォーク）的，於是亞莉斯就將它交給C倉的爾亞。但他卻說此叉不大合用，他是需要一些較柔軟的加工品。

於是乎亞莉斯去問監倉中的所有人，得知F點的發明家會有金屬，而且他是用義足的。之後亞莉斯再將這些情報說給C倉的爾亞知。




大逃亡

原來在義足之內是有個銀關節（銀の關節）的。故此，亞莉斯現在就可跑到F倉中將它取走，再交回給爾亞。當亞莉斯將銀關節交給爾亞後，再離開時，那獄卒就醒了，還將監倉鎖匙取回、將她鎖回監倉中。就在此時，其他同倉的就會將亞莉斯的倉門打開，還會行先一步的作逃亡。而此時玩者亦可由出口處離開，進入監獄地下迷宮。

一落到去地下迷宮，玩者就在A點的位置，玩者可拉低門旁的手掣，繼而進入迷宮去。入到迷宮，先跑到B點的梯子處，利用它上到地下2層的C點中。




監獄地下迷宮的冒險

去到C點，再利用D點的梯上到E點處，取走地圖。之後就可返回地下3層的B點位置。跟著玩者就可以利用E點的樓梯上回地下2層的F點，再用G點的樓梯上去地下1層的H點中。若果玩者來到I點，就會發現有個地洞，跳落去吧。而降落的地點就是地下2層的J點。之後就可利用K點的樓梯上回地下1層的L點處，再向前行去到M點的地方。跳下去吧！！那麼亞莉斯就會在N點的地方著地。之後就可利用O點的樓梯去到迷宮的另一個部份。此時就在P點的位置上。




取得沙之寶

由於這處是需另一幅地圖，所以可先跑到去Q點取之。之後就可去回復之泉，還會發現旁邊的架上有些甚麼。之後跑到R點處跟爾亞談話，他就會教你用貓將架上的東西取下來。故此再返回復之泉處時牠會替你將那粘土像推下來。拾起後再在S點處使用，玩者就可用T點離開。返回地面後，經過一些路就可返回教堂處。而只要玩者向旁邊的皇帝談話，就可得到沙之寶。之後返回教堂中。再從聖日爾曼伯爵手中取得最後一塊紋章，繼而又再之返回現實世界。



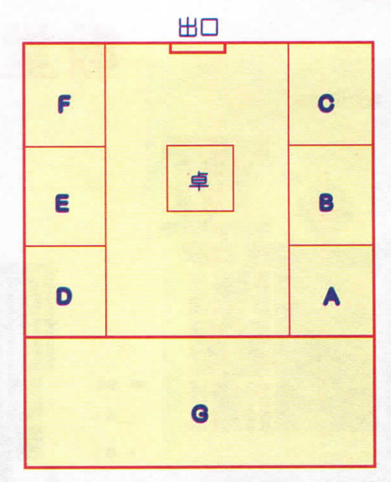

取得盜賊之手套

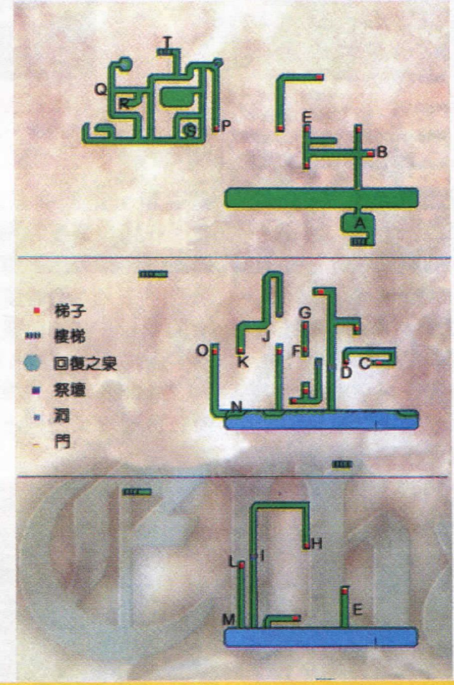
又再次回到現代世界的教堂了。而剛才得到的紋章，就可以打開A點的門，跑進去後就可用B點的樓梯落到去地下1層。不過在此之前，可先取走（クロイチゴ）及（キイチゴ）。落到去地下1層，就可用C點的樓梯落到去地下2層。而在地下2層的D點房間中，玩者還可取得（バジルの葉）、鎖匙（アーヅュント）、（クミンの葉）、（セイヅ）、（ヘーゼルナッツ）及（ミスルト）。取過後還可跑到E點的秘門後取走（盜賊の手袋），這是一個可開到任何寶箱的道具來。





監倉分佈圖





二大武器齊集

而且在F點還有一個（ピスタチオ）哩。而在G點就會遇上卡利奧士多羅，而它他又會告訴亞莉斯要找尋甚麼武器來對付波士。之後就可通過箭咀所示的秘道來到H點，繼而取得其中一種必要之武器（ショートソード）。之後又可以跟據箭咀所示，來到I點取走（火のクリスタル）、J點取走（セイレーンの声）及K點的（ショコラトル），之後就可用原路返出去。還可以去到L點，取走一個可防止所有不良狀態的道具（神のブローチ）及另一件必要武器（神秘の盾）。





會放閃電的波士

此時玩者可要將這兩件武器穿上身，再跑G點的門前，那麼卡利奧士多羅就會讓你進去打波士。

至於打此怪物的方法，由於它在空中時是打不到它的，故此此時最好躲在其身下之攻擊盲點處，等它下來時再起勢斬。但它下來的時間不是太多，故可需要玩者點點耐性才可將它打倒。

打倒它後就可從M點的樓梯落去地下3層。落到去先在M房間中取得（闇のクリスタル）及（コルシフット）。而且在O點更有一個（水るのクリスタル）哩。之後還可在P點的房間中拉動手掣。





最後一塊天球儀碎片

來到了Q點，玩者就可得到一株（ああああああ）、R點取得（光るのクリスタル）。之後，就可來到S點的房間拉動手掣。離開了S點的房間，再兜大圈的來到T點的房間，就可取得一株（プリンティーン）。最後，就可來到U點的房間中取走（ユルシフット）及（クロイチゴ）。之後就可返回地下2層。到了後，就可用V點的樓梯上到去地下1層。而這裡是有四條分別代表「光」、「火」、「闇」及「水」的柱，只要玩者將適當的（クリスタル）放在這四條柱子上，那麼橋就會架成，而玩者亦可跑過去取最後一塊天球儀碎片。

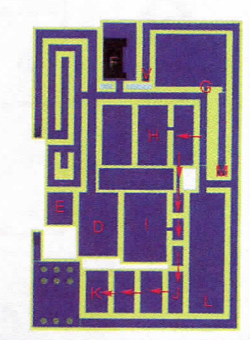


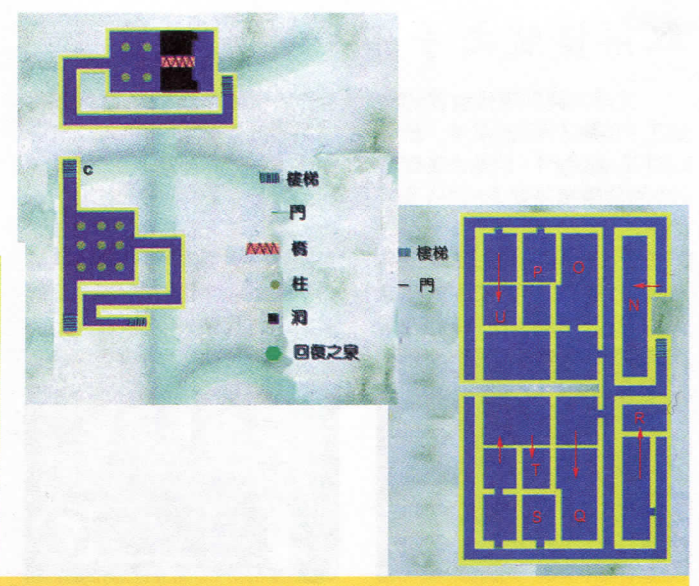


教堂地圖

教堂1層地圖

樓梯　柱　回復之泉
門　洞　祭壇





金礦小鎮中的冒險

當亞莉斯再次跑到天球儀房間時，祖尼狄卡再次出走，而且還先跑到別的世界，而亞莉斯也使用天球儀碎片，來到最後一個世界。而這裡就是1891年美國西部中的一個小鎮。降落後先在地上拾起這處的地圖及一株（コルシフット）。之後又是調查牆壁，拉動手掣，跑到教堂的中央位置。在這裡跟聖日爾曼伯爵談過話後，就可出去冒險。首先玩者可去到A點的旅館處，從老闆娘口中得知2樓有名能預知亞莉斯今天會來到此地的人，故此好跑上去看過究竟。而在這裡，又會遇上那卡利奧士多羅。

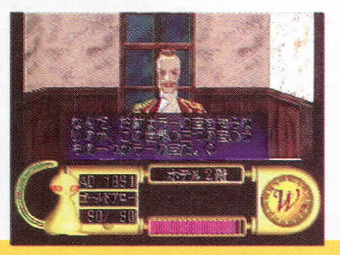
電鋸是我的武器！！

而他就會告訴亞莉斯關於這世有三大寶物—沙之寶、霧之寶及拉之寶的事。而且還説拉之寶就在礦洞之中，要她找回來。談話過後，亞莉斯就可向礦洞進發。

而這處的礦洞入口共有三個，而且在B點的洞口處還有一位兄台，説山洞內有隻大怪物，若果沒有能力武器就不好進去了，於是乎亞莉斯就返回村找武器。

當她來到了村中的戲院（C點）時，跟老闆亞老比相談後，他就將那電鋸（チェーンソー）交給你，不過此東西還未可作武器使用的，一定要去到D點的鐵匠處加加工。









與大蛇之決戰

而阿鐵匠伯伯就會將電鋸上的鋸齒修理好，那麼這就真是一件很厲害的武器了。於是亞莉斯再次進入B點的礦洞中，而此時玩者就會在A點的位置上。再經過「1」的通道，就可去到大怪物的所在地。

而攻擊牠的方法，就是躲於山洞口，等牠的頭伸過來時進行攻擊。雖然會比較費時，但卻是一種最保險的方法。

打倒牠後，再經過「2」的通道去到迷宮更深入的地方。而在B點及D點則各有（金のナゲット）一塊，在C點更有地圖哩。當玩者取過這些東西後，就可用D點的神秘水晶返回教堂了。

霧大陸的後人

亞莉斯再次返回鎮中了。而當她再次回到旅館時，那老闆娘見到亞莉斯那霧大陸王子送給她的頭飾時，説這是波比的東西，要她還給波比。而亞莉斯就只好去波比家（E）點進發了。

跟波比相談過後，得知他也有差不多的一個頭飾。唔？莫非他就是霧大陸的後人？而亞莉斯又再次返回旅館老闆處，説頭飾不是偷回來的。

這回，玩者可先向F點及G點的礦洞內冒險，而內裡是可以取得全隻GAME最後一份地圖及好一些金塊的。大家可以用地圖上的記號來幫助自己冒險，筆者不在這裡詳談了。









密碼門之謎

亞莉斯再次返回礦洞中的E點處，又見到卡利奧士多羅在此，原來前面的門被密碼鎖鎖住，不能進入。得知這是那位茱迪的丈夫所幹的好事，於是便返回鎮中的H點屋內找茱迪。但非常可惜的她居然不願說出密碼，而她又叫你去問他的同伴，於是乎亞莉斯又返回礦洞問那些工友。得知這密碼會在發明家亞老比的電影內，於是乎好又返到鎮中的C點處看電影。看過後又再次返回礦洞。將S、E、C、R、E、T打進去，門即開。來到F點時，就見到聖日爾曼伯爵在此。





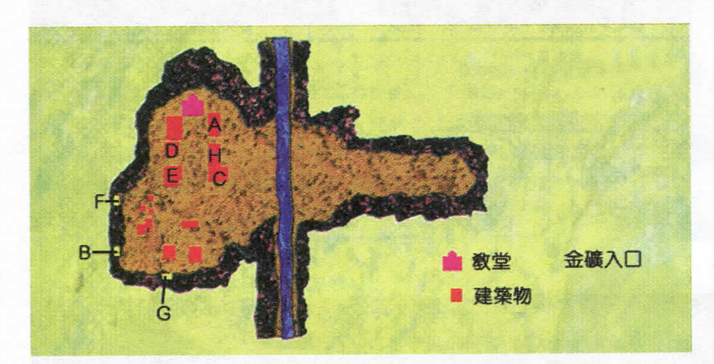
聖日爾曼伯爵的正體

見過他後就可返回旅館見預言者些米奧，之後返回F點跳下去，在G點見到機械人及卡利奧士多羅。這時就可用「3」的路上回去，拉手掣開門返回鎮內。繼而到C點的電影院，以10金塊換一個電池（バッテリー），再將它放進礦洞中機械人體內。再返回鎮中E點的波比家，帶他到礦洞中後，跟波比談話，可在H點取得拉之寶（ラーの宝）。寶物齊集後，就可返回旅館找些米奧。而這時些米奧的真身亦會出現，他就是想用三大寶物來征服世界的聖日爾曼伯爵。

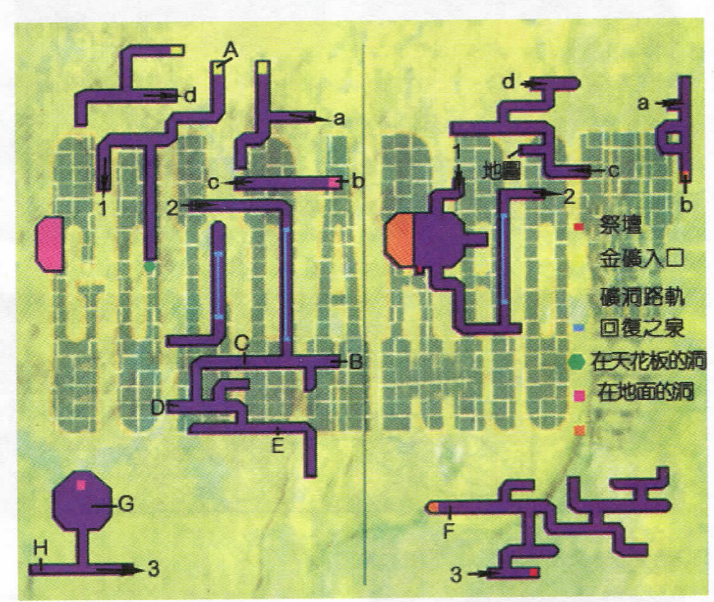




大金礦小鎮地



教堂1層地圖

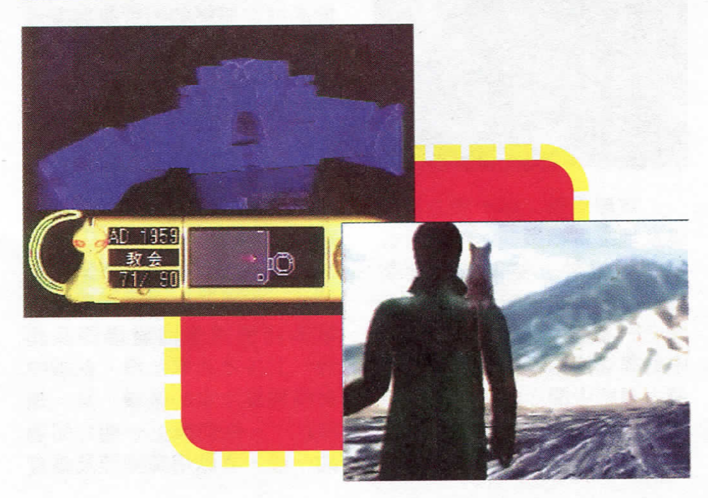


終章

之後玩者就可用教堂返回現實世界。先進入去A點的門，再將B點及C點的手掣拉低，再去到D點，就會遇上卡利奧士多羅。而他就會將一種謎之道具（スーズ）交給你。之後玩者就可用旋轉樓梯上到閣樓。再將那3件寶物放在台上，那麼就要跟最終波士決一死戰。這時玩者應立即返回出口處，跟那霧大陸的機械人合體，那麼就可使用剛才卡利奧士多羅給你的武器來攻擊它。而對付這巨型機械人的戰術是遊擊戰，當它迫過來時就要跑到另一個角度再射過。打倒它後，再在地板上拾回這三件寶物，放在台上。那麼，亞莉斯要保護世界和平的任務亦告完成。原來，祖尼狄卡的身份是神的使者，牠的出現是為了引領亞莉斯去拯救世界，是不會返回她的身邊的。故此她只好獨個兒返回出面的世界。



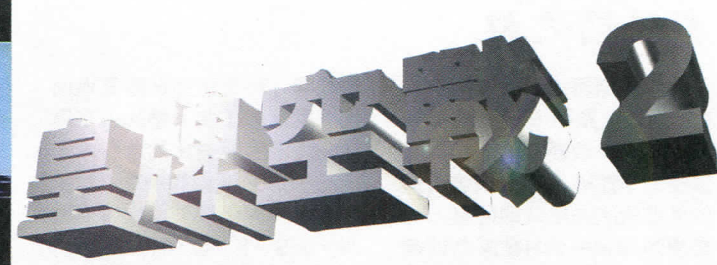












激烈的空戰繼續震撼你我的心

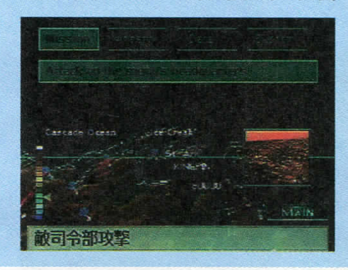
文：山寺良牙

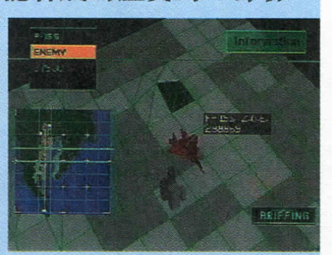


作　戰　攻　略

完成了"A"LPHAVILLE或"B"ELLISSIMA作戰後，敵軍的大部份兵力已被我軍摧毀，剩下的就是敵軍的司令部，只要佔領司令部的話，戰爭便會結束，各位努力吧！你們的功績可能會成為歷史的一部份。



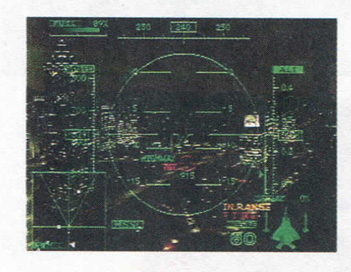




作戰名：攻擊被敵人佔領中的都市

作戰目標：摧毀敵方都市的各個主要高速道路網（HIGHWAY）

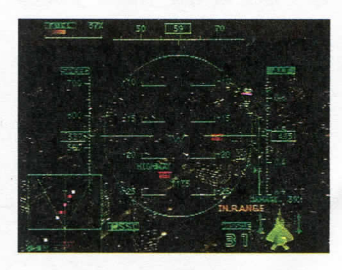
建議使用之機種：YF-23A／ F-22



攻略重點：這一版由於敵機及地上目標眾多，所以最好僱用遼機於上空幫忙擊落敵機，自機則主要攻擊本版的目標——高速道路網。由於本版中的高速道路網設置於眾多高層大廈的中間，故除非有十足的自信及技術，否則千萬不要使用水平飛行攻擊，以免撞上多層大廈；而攻擊方法只需使用「一擊脱離」便卓卓有餘。由於高速道路網的附近有甚多地面敵人，所以在攻擊時要小心瞄準，以免打不中目標反而中了沒用的敵人。另外地上的敵人亦不得不注意，因為地上的坦克也會使用導彈攻擊自機，而高層大廈的最頂層又設有對空機槍。

第三，當自機攻擊地上目標時，若有敵機從後用導彈攻擊的話便應先回避導彈及爬升，之後才攻擊敵機。此版中有兩種要注意的敵機，其一是SU-27，他們與上一期介紹過的一樣，喜歡用突減速及垂直爬升，很多時令自機衝了過去，只要在垂直爬升前用兩枚導彈收拾他便沒有甚麼好怕；其二是F-15E，對付他們最好是先追近他的尾至300以下，之後再用導彈將其擊落，由於此敵機的性能不差，用機槍並不容易擊中，反而可能會被從後而來的另一架敵機攻擊，另外一提，就是此敵機的裝甲也不弱，需要用三發導彈才能擊落一架。只要將空中的敵機全數擊落便可輕鬆地攻擊地上的目標，如果玩者想賺多些錢的話，不妨將目標打剩一個，然後將目標附近的地面敵人摧毀去賺錢，可是要留下一定數量的導彈用來摧毀剩下的目標。

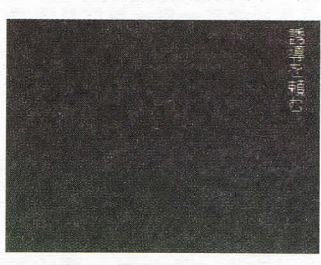
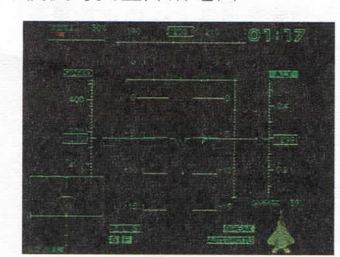
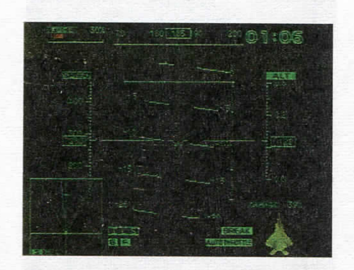
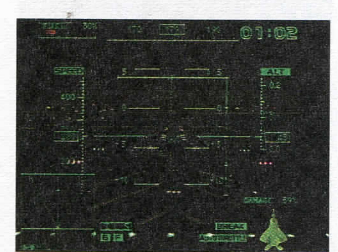




任務名：降落機場
目標：降落自軍於都市中之機場

攻略重點：此版的降落模式與上一期「低高度突襲作戰」後的降落是一模一樣的，最大之分別只不過是今次的降落是於晚間進行。由於晚間的能見度低，加上機場的指示燈在遠看時亦甚為雜亂，所以此段降落最好是盡量利用自機上的雷達及HUD（螢幕顯示器）。

降落方法亦一如以往，一開始後便立刻按緊減速掣，之後以不大於-25度角的角度下降，之後便繞至自機的前進方向與機場跑道（雷達上用藍線表示）成一直線，即將HUD上的水平點線與垂直點線對準「W」的中間，當高度下降至100以下後便要將下降角度減至0至-5度之間緩緩下降，之後便可安全降落地面。

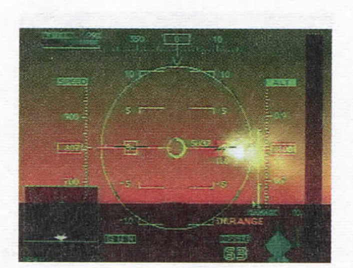
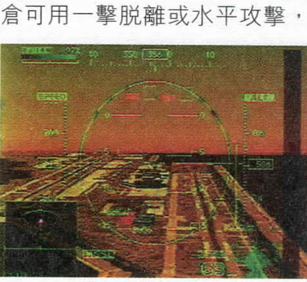


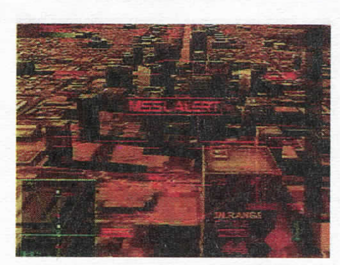
作戰名：攻擊敵人之司令部
作戰目標：敵人之地上設施及敵軍司令部（F/A-18E × 4／ ADATS × 3／ HEAD QUARTERS／ HANGAR × 4）
建議使用之機種：YF-23A／ F-22

攻略重點：終於要進攻敵人的司令部，但亦由此無論於地面及空中，敵人均投入大批的兵力，因此本版僱用隊友攻擊敵機是絕對必要的。本版大部份的目標均在地上，而且目標亦非常分散，因此對付他們最好是順序攻擊，另外天上的敵機實在太過多，所以除了那四架目標機外，其他不用理會會較好，以免浪費導彈。一開始便立刻加速衝過那四架為一隊的SU-37，之後便攻擊敵機場上的四個貨倉，攻擊這四貨倉可用一擊脫離或水平攻擊，可是要注意機場上是會有敵軍的防空導彈發射台的，要留意。摧毀了四個貨倉後，四架屬於目標的F/A-18E便會抵達上空，對付他們最好是追到他至350距離或以下的時候，便使用導彈攻擊，可是最好不要一口氣用兩發導彈攻擊，因為他們在中了一發之後便會立刻加速逃走，令到第二發不容易擊中，另外在追擊其中一架的同時，要小心會從後偷襲的其他敵機。

在將四架敵機擊落後，便準備攻擊另一種目標ADATS，由於這些目標幾乎全躲在高層大廈的中間，所以對付他們除了用一擊脫離以外便別無他法，但要注意一點，就是要小心後面會有敵人的戰機向自機用導彈攻擊。最後就是攻擊敵軍的司令部，司令部除了中間的主建築物外，周圍的四座塔也是目標，所以自機可使用水平攻擊先摧毀四座塔，之後便再飛入中心去攻擊司令部，只要將司令部摧毀後，便能看到一大段精彩的ENDING。



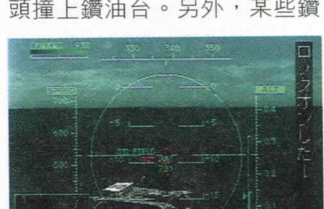


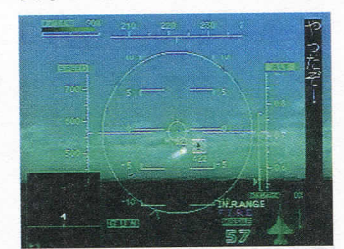


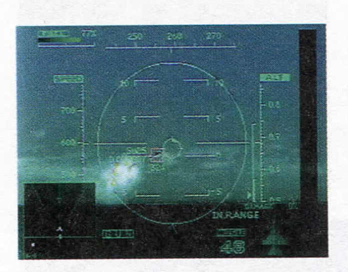
作戰攻略——分岐版面篇

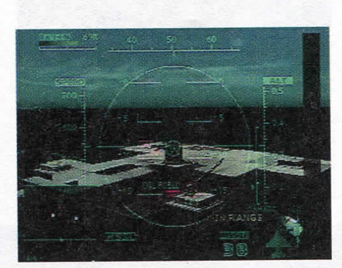
作戰名：破壞海上油井
分岐條件：於「偷襲補給港」任務中摧毀了敵人之運輸艦（TRANSPORTER × 2）
作戰目標：摧毀敵人各個海上鑽油台（OIL FIELD／ TOWER）
建議使用之機種：F-16

攻略重點：這一版的主要目標全在海面上，所以如果各位想賺多少許金錢的話，可不妨先將上空的所有敵機全數擊落，然後才攻擊主要目標。由於這一版出場的MIG-21及F-16的LEVEL都不高，不妨追近一些使用機槍將他們擊落，至於對付兩架特別敵機SU-25 D.COWBOY則比較棘手，方法就是追近他們至距離400或以下才使用導彈將他們擊落，可是要注意一點，那就是他們的裝甲不弱，要中三發導彈才能擊落一架。將上空的所有戰機全數擊落後，便開始攻擊地上的目標，對付他們除了可使用一擊脫離外，也可使用水平攻擊法，可是若是使用水平攻擊時有一點要留意的，那就是由於目標大多設置於鑽油台上，而且與水面成一定的高度，所以千萬不要飛得太低，以免攻擊不到目標之餘，更一頭撞上鑽油台。另外，某些鑽油台上除了有目標外，還有一些無關的敵人，所以在攻擊時要小心瞄準，以免浪費導彈。









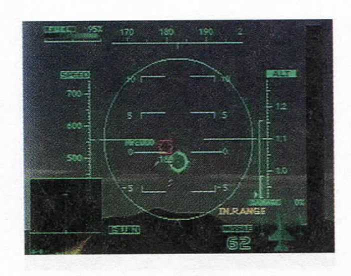


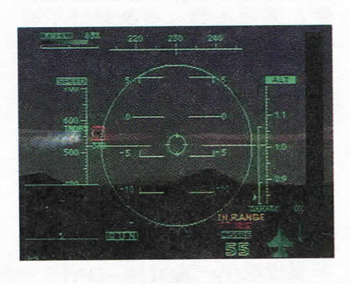


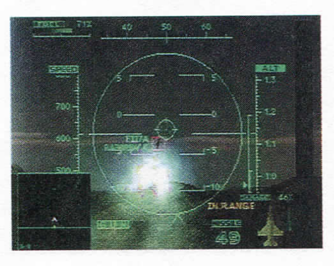
作戰攻略——分岐版面篇

作戰名：攻擊資源發掘場
分岐條件：於「突襲峽谷基地」任務中摧毀了敵人之運輸機（C-5）
作戰目標：破壞敵人礦場的設施（BORING × 3／ BRIDGE × 2／ TOWER）
建議使用之機種：F-16

攻略重點：這版出場的戰機不多，各位可以和他們玩玩，用機槍去擊落他們。至於本版亦會有兩架特別敵機出場，他們是F-117A RAZORBACK，由於於第50期中已刊登過對付他們的方法，所以不會再向說對付方法。倒不如說說對付地上目標的技巧，這一版的地上目標有分佈於礦坑的中央、頂部及斜邊，對付設置於斜邊的橋可以用水平攻擊將其摧毀，但是在攻擊時要留意四周的環境，不要撞上礦坑旁；位於上方的塔又可用水平攻擊，但是不要飛得過低及小心敵人的防空導彈；剩下最後的挖掘機由於位於礦坑的中央，所以絕不可能用水平攻擊，只能用一擊脫離將其摧毀，當他進入射程範圍內便立刻發射導彈，之後便立刻以30至60度角爬升，以免撞到礦坑的邊。













作戰名：阻止敵人之補給作戰

作戰攻略——分岐版面篇

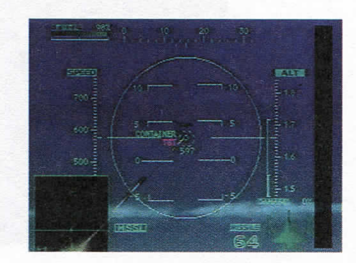
分岐條件：於「保護轟炸作戰」任務中摧毀了敵人之運輸艦（TRANSPORTER）

作戰目標：盡量擊毀敵人補給用貨櫃（CONTAINER × 20）

建議使用之機種：X-29／ F-16／ MIG-29

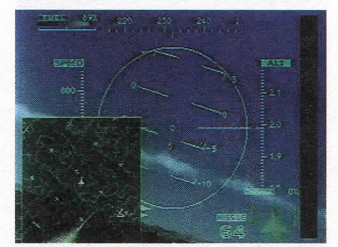


攻略重點：這一版比較特別，攻擊的目標不是敵戰鬥機或運輸機，而是敵人的補給用貨櫃。由於那些貨櫃是沒有任何金屬反應，所以只能用機槍將他們擊毀，這樣一來，難度又增加了一段。此版的技巧不是在於攻擊敵人的飛機，反而在於攻擊那些從天而降的貨櫃箱，一開始後便立刻按緊機槍掣，並瞄準著那貨櫃射擊，當破壞了一個後便留意一下雷達上另一個貨櫃的位置並進行攻擊，另外一提，就是當對準了該貨櫃後可以加速衝過去，務求盡快將貨櫃擊毀。第三，在攻擊其中一個貨櫃時，如果後方有導彈追擊自機，應先躲避導彈，之後再攻擊貨櫃，以免被敵人擊落，如果有貨櫃因避導彈時打漏了，不妨用廣範圍雷達去搜索打漏了的貨櫃再進行攻擊，因為本版不去攻擊敵機也沒有關係的。











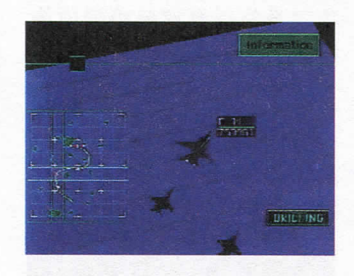
作戰名：攻擊敵人大型艦隊

作戰攻略——分岐版面篇

分岐條件：於「護衛突破海峽作戰」任務中自軍所有艦隻全部成功通過海峽

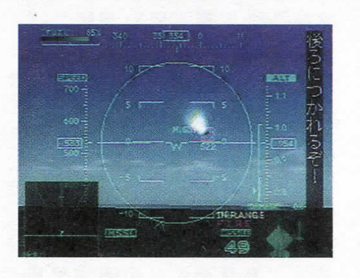
作戰目標：摧毀敵人艦隊的機動能力（CARRIER × 3／ WARSHIP × 3）

建議使用之機種：YF-23A／ F-22

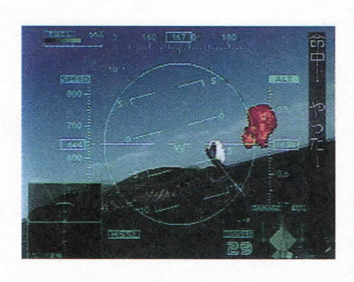




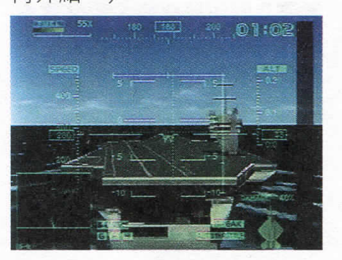




攻略重點：這一版出場的敵機眾多，不妨僱用隊友去攻擊敵機，自機的行動方面，亦是最好先將敵人的戰機全數擊落，然後才攻擊目標的艦隊。敵機方面，由於大部份的戰機均屬於ACE級，所以對付他們最好是先追近至距離400以下，導彈的命中率才會高。另外要小心這版出場的敵機最喜歡用一個戰法，就是突然減速令自機飛過頭。將敵機全收拾後，便正式開始攻擊敵人的艦隊，攻擊他們的技巧亦是老招式的一擊脫離，在攻擊的時候要好好地瞄準艦隻的艦橋（CARRIER/WARSHIP）而非艦上的對空武器，否則擊中了也是白費的，只要將敵軍的二艘航空母艦及戰艦擊毀後便可過版。



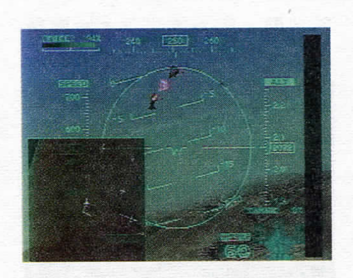
（註：過了此版後便會有一個降落航空母艦的模式，由於與50期的降落航空母艦的形式是一模一樣的，故不再作任何介紹。）

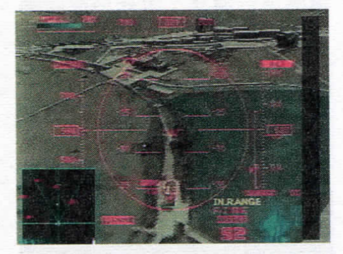


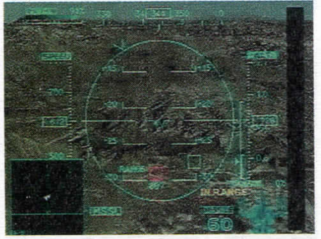


作戰攻略——分岐版面篇

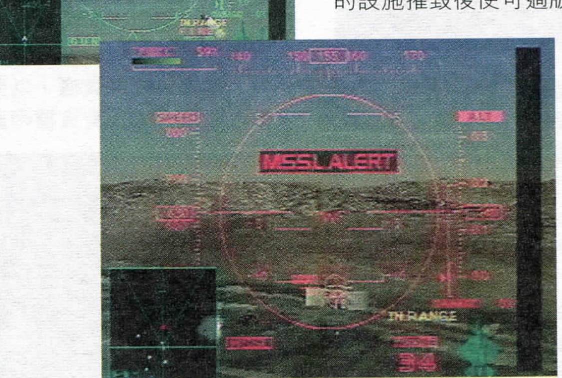
作戰名：攻擊粒子研究所
分岐條件：於「低高度突襲」任務中將敵人停泊於機場的兩架轟炸機摧毀（B-2 × 2）
作戰目標：敵人之粒子研究所及其周圍設施（EP LAB PANCAKE）
建議使用之機種：YF-23A／ F-22







攻略重點：這一版主要要對付的是地上目標，所以大可先將上空的敵機全數擊落後，才正式攻擊地上目標。敵機方面，對付他們的方法可以用回剛才提到的，先追近至距離300以下，再使用導彈攻擊，這版中所有的敵機只要兩發導彈便可擊落他們（低飛的RAH-66攻擊直升機例外）。將上空的敵人全擊落後，便開始攻擊地面的部隊，地面敵人方面最好是使用一擊脫離政策，因為當每一次作俯衝攻擊時，地上便會有大批的導彈射上來，可是這些導彈的命中率十分之低，所以不要被他們嚇到而放棄攻擊，只要將研究所及周圍的設施摧毀後便可過版。

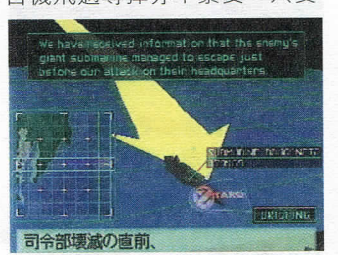


作戰名：追擊大型潛艇
進入條件：於上一版「攻擊敵司令部」中將特別敵機（F-15S Z.O.E）擊落
作戰目標：摧毀敵人之大型潛艇（SUBMARINE DRAGONET 2）及大型巡航導彈
建議使用之機種：YF-23A／ F-22

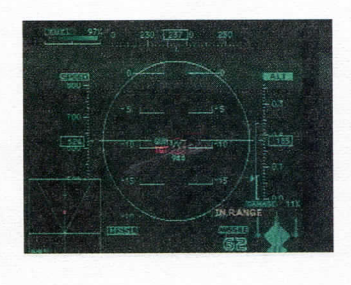
攻略重點：這一版基本上要對付的敵人只有一件，就是那架大型潛艇（SUBMARINE DRAGONET 2）。任務一開始，敵潛艇已可以在雷達上看得到，而且在五秒內已進入視界範圍。由於艇上是設有對空導彈及對空機槍的，所以要先對付這兩件麻煩物件，對付對空導彈發射台應用一擊脫離之戰術，因為若用水平攻擊的話，當摧毀了發射台後，由於不能立刻將後面的機槍摧毀，因此會被艇上的機槍攻擊，將發射台摧毀後，對付那機槍便可用水平攻擊。將發射台及機槍摧毀後，剩下只有潛艇的艦橋要對付，由於它的裝甲亦非常堅硬，需要四發導彈才能將艦橋擊毀。將艦橋擊毀後，就是一個令人心跳加速的追逐戰，此時潛艇會發射一枚大型巡航導彈，自機當然要追上去並將其擊落，可是它的速度十分高，而且不可以用導彈將其擊落，這時該怎處置呢？

追擊它的方法就是一開始便按緊機槍掣，然後將自機之航道飛至它的後面，之後便加速追上去，在起初要加速至1700 km/h至2000km/h才能追上，當與它的距離縮短至900以下時，便要減速至1300km/h至1500km/h以內便能追上並攻擊（接緊機槍用掃射），若果自機飛過導彈亦不緊要，只要減速讓導彈飛回前面便可，再進行第二次攻擊，最主要的技巧就是能跟緊巡航導彈的後面。

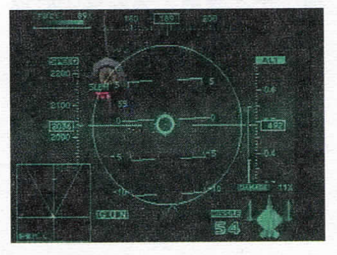
但如果不能擊落巡航導彈並讓它飛至成市的上空進行攻擊的話便會看到一個各位也不願看到的BAD ENDING。













作戰名：攻擊敵司令要塞
進入條件：於上一版「追擊大型潛艇」中將大型巡航導彈擊落
作戰目標：敵人要塞的核心、周圍的發電廠及要塞設施（FORTRESS INTOLERANCE／ POWER PLANT）
建議使用之機種：YF-23A／ F-22

攻略重點：今版説得不好聽的一句就是「敵機怎也打不完」，擊落一架後又有另一架出現，所以倒不如只攻擊地上目標，上空的敵機就交由隊友去負責。由於本版大部份的地上目標均設置於近山的位置，所以攻擊時要特別小心，以免撞山。對付那四個發電廠可以使用水平攻擊，可是攻擊該處時，會有隱藏的導彈發射台向自機攻擊，但是它們的命中率低，大可不必擔心，只要全力攻擊目標便可，當一口氣將發電廠摧毀後便要立刻爬升或飛向沒有高山的方向。將四座發電廠摧毀後，便飛向敵人的要塞的上空，在該處將四個要塞摧毀後，就可以飛入敵要塞的核心並進行攻擊。可是在進入之前會先講解一下對付本版特別敵機（ADF-01 Z.O.E）的方法，在看到此機時它會和自機作對衝攻擊，當它飛過了後便立刻減速轉向至它的後面追緊它的尾部，當距離至400以下時便可用導彈進行攻擊，可是有兩點要留意的，一就是當距離是入了400以內但它正轉向的時候就最好不要攻擊，因為有很大機會不能擊中的，另一個就是本版出場的所有敵機的裝甲均不弱，每一架都需要三枚導彈才能擊落。

將四個要塞摧毀後，雷達上會出現一個箭頭指示進入要塞內部的航道，自機便要離開要塞入口一段遠距離，然後便將雷達上的垂直線與箭頭指示的方向重疊（即沿航道飛行），之後便以-5至-20度角向入口衝過去，當接近入口時便將角度減至0至-5度，並留意高度計，要於75以下才能進入，當衝進以後便要盡量將自機成水平飛行，直至核心一進入射程範圍內便不理三七廿一立刻攻擊，摧毀了核心後便完成此版，更可看到另一個的BONUS ENDING。







OMAKE

完成了「攻擊敵司令要塞」及看到BONUS ENDING後，會有一個名為BONUS ATTRACT的模式，那是會列出玩者於各版的完成時間，之後在第二次重新玩的時候會有另一批的新戰機出場，當中亦有一些敵人所用之戰機，例如重新開始遊戲之後，MISSION 1中本來可使用的F-4會變成新機MIG-21。

《皇牌空戰 2》攻略完

《皇牌空戰 2》版面作戰流程圖

PHASE 1
MISSION 1
作戰名：迎擊侵攻部隊
可得到之戰機——
NORMAL：KF-C7
EXTRA：X-29

PHASE 2
MISSION 2
作戰名：追擊偵察部隊
可得到之戰機——
NORMAL & EXTRA：A-6（條件：擊落F-4 SUPERFLY）

PHASE 3
MISSION 3
作戰名：偷襲補給港
可得到之戰機——
NORMAL & EXTRA：F-16
分岐條件：破壞運輸艦

PHASE 4
MISSION 4
作戰名：攻擊前線基地
可得到之戰機——
NORMAL：X-29（條件：擊落MIG-29 RICOCHET）
EXTRA：SF-35（條件：爆機一次並擊落MIG-29 RICOCHET）

PHASE 4
MISSION 5
作戰名：破壞海上油井
可得到之戰機——
NORMAL：X-29（條件：擊落SU-25D.COWBOY）
EXTRA：SF-35（條件：爆機一次並擊落SU-25 D.COWBOY）

PHASE 5
MISSION 6
作戰名：突破峽谷基地
可得到之戰機——
NORMAL：A-10
EXTRA：SU-25（條件：爆機一次）
分岐條件：破壞運輸機

PHASE 6
MISSION 7
作戰名：夜間追擊戰
可得到之戰機——
NORMAL & EXTRA：MIG-29（條件：擊落F-117A RAZORBACK）

PHASE 6
MISSION 8
作戰名：攻擊資源發掘場
可得到之戰機——
NORMAL & EXTRA：MIG-29（條件：擊落F-117A RAZORBACK）

PHASE 7
MISSION 9
作戰名：保護轟炸作戰
可得到之戰機——
無
分岐條件：破壞運輸艦

PHASE 8
MISSION 10
作戰名：超高度追擊戰
可得到之戰機——
NORMAL：F-14
EXTRA：TND-F3（條件：爆機一次）

PHASE 8
MISSION 11
作戰名：阻止敵人之補給作戰
可得到之戰機——
NORMAL：F-14
EXTRA：TND-F3（條件：爆機一次）

PHASE 9
MISSION 12
作戰名：奪取武器生產基地
可得到之戰機——
NORMAL & EXTRA：F-117A（條件：擊落F-16 TALLMAN & METAL SPHERE）

PHASE 10
MISSION 13
作戰名：破壞試製轟炸機
可得到之戰機——
NORMAL：R-M01（條件：擊落MIG-31 STALKER）
EXTRA：MIG-31（條件：爆機一次並擊落MIG-31 STALKER）

PHASE 11
MISSION 14
作戰名：襲擊機動艦隊（完成後降落航空母艦）
可得到之戰機——
NORMAL：EF-2000（條件：擊落R-M01 HANGMAN × 2 & F-18 Z.O.E）
EXTRA：SF-39（條件：爆機一次並擊落R-M01 HANGMAN × 2 & F-18 Z.O.E）

PHASE 12
MISSION 15
作戰名：突擊潛艇基地
可得到之戰機——
NORMAL：F/A-18E
EXTRA：EF-2000

PHASE 13
MISSION 16
作戰名：奪取水力發電廠
可得到之戰機——
NORMAL：SU-35
EXTRA：F-15S（條件：爆機一次）
分岐條件：無

PHASE 14
MISSION 17
作戰名：破壞大型導彈基地
可得到之戰機——
NORMAL & EXTRA：YF-23A（條件：擊落EF-2000 DEATH RAVE）

PHASE 14
MISSION 22
作戰名：追擊敵人運輸機隊
可得到之戰機——
NORMAL & EXTRA：YF-23A（條件：擊落EF-2000 DEATH RAVE）

PHASE 15
MISSION 18
作戰名：護衛突破海峽作戰
可得到之戰機——
NORMAL：F-22（條件：擊落F-15 DAO、JIAN & XIAO）
EXTRA：XFA-27（條件：爆機一次並擊落F-15 DAO、JIAN & XIAO）
分岐條件：自軍所有艦隻成功突破海峽

PHASE 15
MISSION 23
作戰名：低高度突襲（完成後降落機場）
可得到之戰機——
NORMAL：F-22（條件：擊落YF-23A FOX FORCE FOUR）
EXTRA：XFA-27（條件：爆機一次並擊落YF-23A FOX FORCE FOUR）
分岐條件：破壞停放於機場的B-2轟炸機

PHASE 16
MISSION 19
作戰名：突攻地熱裝置
可得到之戰機——
無

PHASE 16
MISSION 20
作戰名：攻擊敵大型艦隊（完成後降落航空母艦）
可得到之戰機——
無

PHASE 16
MISSION 24
作戰名：救出墜機生還者
可得到之戰機——
無

PHASE 16
MISSION 25
作戰名：攻擊粒子研究所
可得到之戰機——
無

PHASE 17
MISSION 21
作戰名：破壞沿岸雷達設施
可得到之戰機——
無

PHASE 17
MISSION 26
作戰名：突破最終防衛線
可得到之戰機——
無

PHASE 18
MISSION 27
作戰名：攻擊敵人佔領中的都市（完成後於夜間降落機場）
可得到之戰機——
無

PHASE 19
MISSION 28
作戰名：攻擊敵人之司令部
可得到之戰機——
無

NORMAL ENDING條件：沒擊落特別敵機F-22 Z.O.E

PHASE 20
MISSION 29
作戰名：追擊大型潛艇
可得到之戰機——
無

BAD ENDING條件：不能擊落巡航導彈

PHASE 21
MISSION 30
作戰名：攻擊敵司令要塞
可得到之戰機——
無

BONUS ENDING & BONUS ATTRACT

ZERO DIVIDE 2　零式裝甲 2



FIG　製造商：ZOOM　售價：398港元
記憶：1 BLOCK
MEM　2P　PlayStation

© ZOOM

文：小健健

有血有肉機械人大亂鬥！！

在差不多2年前，遊戲廠商ZOOM就於PLAYSTATIONS中推出一隻名為《ZERO DIVIDE》的3D格鬥遊戲。而此GAME比較與別不同的地方，就是以一班有血有肉的機械人為主角進行戰鬥。最有趣的，就是當它們的外殼被重擊時，就會爆開，而且還會把內裡的肌肉組織顯露出來。而7這是現今3D格鬥GAME內所沒有的元素，故此上一集它也有一個不低的評價。而ZOOM的開發者們經了2年的努力不斷，《ZERO DIVIDE 2》終於面世了。究竟這又會是一隻怎麼樣的遊戲呢？又是否比上一集天出色呢？

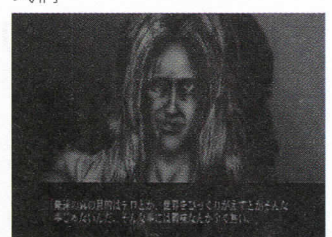




故事背景：

公元20XX年，震撼世界各地情報機關的「XTAL TOWAR」事件，在疑似生命體「XTAL」以破壞形態的將事件劃上休止符至今，情報的混亂情況已減至最低。而各國的情報機關則在「XTAL」破壞時所得的資料中，向被認為是實行犯的人們進行世界性的搜捕。而在1年時間內，在世界各地就將四名有關人等逮捕。而在他們的首腦EXE口中得知，他的目的原來並不是網絡，實際上是想將「XTAL TOWAR」得到手，繼而將那擁有自我意識的程式EVE解放。而可以阻止EVE存在的，就只有那些在「XTAL」破壞後，仍然在網絡上自行進化的攻擊程式們。



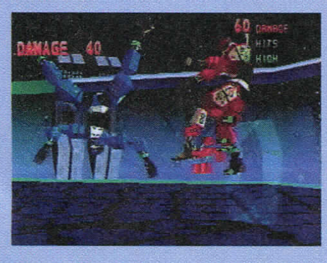


遊戲系統簡介：

此遊戲是以G、(防禦) P(拳)及K(腳)作為基本的輸入鍵，而且跟SEGA的《VIRTUA FIGHTER》系列差不多，故此在好一些的招式上甚至是整個遊戲系統中，都有點點《VIRTUA FIGHTER》的味道。若果玩者是對《VIRTUA FIGHTER》有心得的話，本遊戲可會較易上手。唔，但另一方面，本GAME的遊戲系統內，又有甚麼是要玩者特別要注意的地方呢？

裝甲：

當角色身體上某一部份的裝甲受到重擊，它就會爆開，繼而令到該部份肉身顯露了出來，而且這處的防禦力也會降低。而這可是《ZERO DIVIDE》系列的一大特色。故此，玩者就可據着自己及對方的爆甲位置作為自己的攻擊及防禦模式之機準。



投技：

唔，《ZERO DIVIDE 2》的投技系統可謂跟《VIRTUA FIGHTER》系列的十分接近，都是以P+G指令為基礎，再在這裡發展至其他COMMAND技。跟《VF2》一樣，本投技P+G都是可以解到的，而方法就是在對手摔你的同時按P+G。



橫移動：

以現今的3D格鬥作品來說，不少已加入「橫移」系統，而《ZERO DIVIDE 2》亦是一隻有這系統遊戲。唔，這是一種有效避開正面攻擊的移動方法。雖然遊戲的橫移幅度不及其他同類遊戲，但若玩者能靈活使用，亦可返守為攻，增加角色的機動性及攻擊能力。



AB MODE：

這是新加的元素。當在對戰時，只要按↑+G，角色便會發光，在之後的一段短時間內攻擊力會增加，使用次數無限，故此這是玩者常用的指令，尤是在DOWN攻擊或使出連續攻擊前，就算對方擋開也不會有所損失，若對方中了的話，便會給對方更大的傷害。



角色背景：

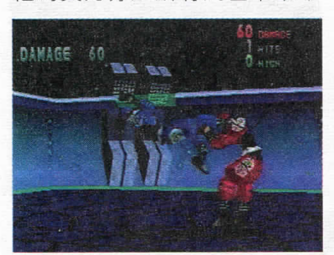
自XTAL TOWER被破壞後，它是云云眾多攻擊程式之中，自我進化得最安定的一個。不但發展到有多采多姿的連續技及全面的對戰性能，而且速度及力量也有一個大幅度的提升。另一方面，其骨架更是由生體物質所形成。



汎用人型決戰兵器 ZERO

招式風格：

剛才也說過，本遊戲可是擁有着點點《VIRTUA FIGHTER》的味道，而ZERO給筆者的第一個感覺就是：很似JACKEY啊！尤是那→K(膝撞)、→PPPK這些COMBO技，更是用慣JACKEY的玩者常用的招式哩。除了這些外，他的實力亦是所有角色中最平均的，招式也較為正常(似回個人)。因為此點，當玩者用他對着一些有特殊攻擊的角色時，(如那個會開槍的傢伙WILD3及會放LASER的CANCER)，可有點處於下風的感覺，但只要玩者善用ZERO本身的靈活性及力量，是可以將以上的問題解決的。

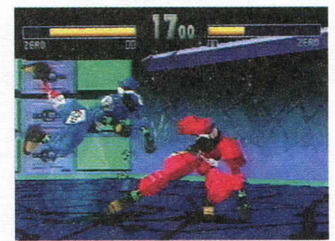




對 CPU 戰：

對付 CPU 使用的 ZERO：

由於CPU所使用的ZERO是在較後的位置，所以其實力是無可置疑的。(越打得後就越難打嘛)若跟它打埋身戰的話，更會很容易被它那些又快又密的COMBO技或者是中段重擊(←→P+K)所擊倒，繼而給它DOWN攻擊。所以玩者要盡量避免跟他作長久的埋身戰。若果玩者是使用WILD3、CANCER這些有遠距離武器的角色，不妨將距離拉開一點，再作遠距離攻擊，而對方很多時都會中的。但若玩者所用的角色是沒有遠距離武器的話，就可將兩者的距離保持在個半身位，等對方出完招打空後再進行攻擊。





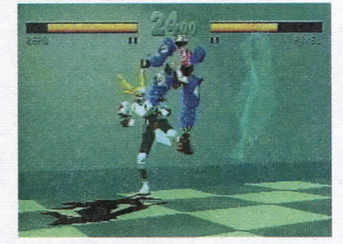
2 PLAY 對戰攻略：

唔，大家也知道跟其他玩者對戰時有事情是非常重要的，就是玩心理戰！一方面要估計對方會出甚麼招式，另一方面又要令對方無所適從！就以ZERO的靈活性而言，玩者可以按←←P或←←K這些轉身技誘敵，當對方向着你背部這個大弱點衝來時，就可立即進行橫移來避開，再進行攻擊，雖然此舉較為冒險，但也不失為一種可被選擇的戰術。(玩者需注意用此戰術時彼此距離不可太短，不然就沒有時間及空間給自己進行橫移及返擊)另外，當玩者使用PPPK這些COMBO時，可中途暫停、再變招，以增加角色的變化。



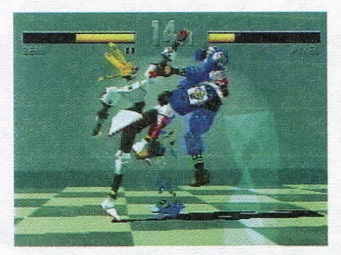




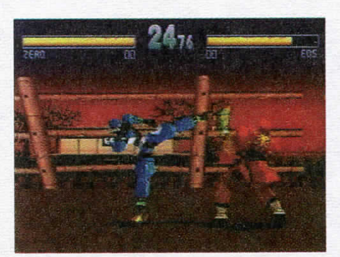


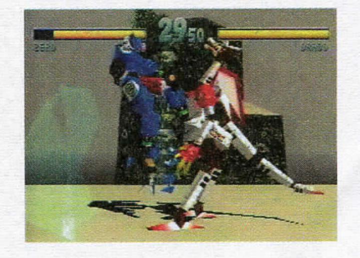
用 ZERO 對 CPU 使用的其他角色：

剛才也說過，ZERO過人之處就是在其速度及力量也兼備這一方面。所以當玩者用它面對一些大大隻的對手時，(如TAU、CANCER等)，就可活用橫移的閃到其身旁，一來可以避開它那正前面的強攻，二來就可以捕捉到對方在旁邊的空隙。但若果玩者是對着一些中型以至輕型的對手，(如PIXEL、WILD 3等)就可以用ZERO本身的COMBO攻擊來壓制對手之反擊機會。但玩者用此戰略對付一些時輕型對手時卻要小心對方的動作比你更快，所以玩者亦要多用中段或下段技，務求能將自己的招式空隙減到最細。









我有一條發光尾TAU

角色背景：

為了將自己的機動力提高，就將自己機體小型化。基於它有一個沒有感情部份的形態，再加上一個特殊的骨架構造，故此就能作出一些難以預測的招式來將對手玩弄，而且還可用它那擁有強大破壞力的尾巴作出至命一擊。



招式風格：

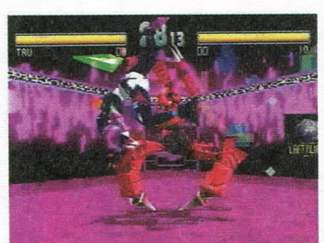
在遊戲之內眾多位角色中，TAU的結構可說是最復習的，而且它的攻擊主力都是放在它那條會發光的尾巴上。以機動性而言，絕對就不及ZERO、WOLD 3這些角色。唔，另一方面它的招式亦是以衝刺技為主。雖然對方吃了這些招式後會造成頗大的傷害。但非常可惜的是這些招式的起手及硬直時間也頗長，若果給對方擋格開的話，一個大大的空隙就會顯露出來，故此玩者應小心，可不要胡亂使出。反之，它僅有的一些COMBO技（如PPK+G）卻有頗高的速度，而且破壞力也不低，故也不妨多用。



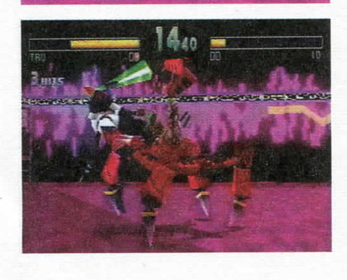


2 PLAY對戰攻略：

WELL，其實TAC是一台可在中距離及近距離攻擊的機體。若果玩者能夠善用此點，便可以在對戰之時佔盡上風。唔，好像在相方相距兩至三個身位時，而對方是站立的話，就可以使用↓K+G這下段技來刺對方的腳；反之，當對方是蹲下的話，就可以改用↘K+G或←K+G這些有攻擊力的中段技來對付它。若果是埋身戰的話，唔，可以先用→K、→P這些拳腳攻擊來牽制敵人，再用COMBO技來攻擊之，不過跟ZERO一樣，玩者的COMBO技一定要有變化才好，要不然打多一兩局，就會很易給對手看穿攻擊門路。









對CPU戰：

對付CPU使用的TAU：

當玩者進入1 PLAYER MODE時，TAU就會是第一個來招呼你的傢伙，故此就算遊戲難度是HARD也好，它的實力也不會太強。（喂！不要輕敵呀！）其實跟它對戰時，有一種東西是要非常小心的，那就是它的尾部攻擊，中了的話可有一個不低的損傷。唯一可幸的是它的這類攻擊起手時間不短，只要見到它想出招時，立即按G鍵將攻擊擋格開。另一方面，CPU使用的TAU，其投技意識也是非常之強，有時候BATTLE一開始，TAU就會跑過來進行投技，有時更會是指令投。噢，所以玩者要多加小心哩。

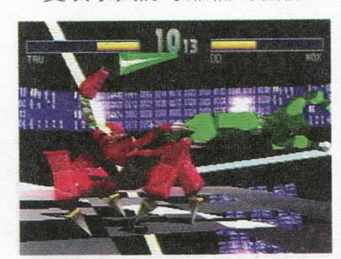


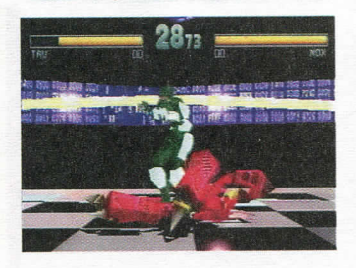


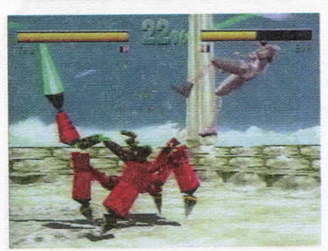
用TAU對CPU使用的其他角色：

其實TAU有一個頗致命的弱點，就是身體較重及闊，故此橫移後未必能避開對方的攻擊。若玩者玩HARD難度的話，電腦會很容易將你的中距離攻擊（如→K+G、↘K+G←K+G等）擋開。所以筆者還是建議大家多使用COMBO技來攻擊對手。甚至是跟一些→P、→KK這些空隙較少、速度較高的拳腳技混合使用，將TAC的招式變化增加；同時令招與招之間的時間減到最少。另外，更可在使出COMBO途中再變招，變成攻擊力強的中段技（如PP後不是按K+G，而是按←K+G），TAU就可成為一隻攻擊與防守兼備的機體。



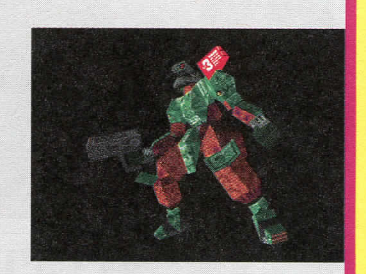




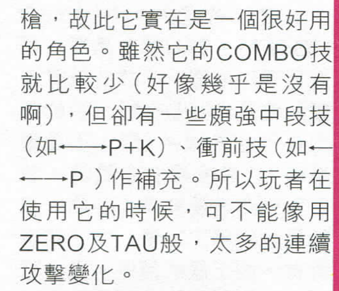


角色背景：

WILD 3是 'EXE' 創造出來唯一一個攻擊性程式。不過在它身上就反映了製作者那狂暴及惡劣的性格及其背後的目的。WILD 3放棄了使用刀，反之因為將手槍小形化而得到更大的機動力，使它能夠用盡全身每一個部份來使出很多大膽的大技及小技。



招式風格：

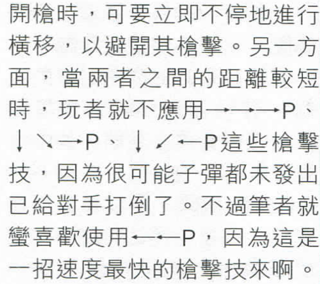


哈哈，在云云角色中，小健健最愛使用的就是這個非常愛用槍的傢伙WILD 3，而最主要的原因是除了是它用槍用得十分帥外，其破壞力也不低。它不但擁有ZERO的速度（其速度好像是在ZERO之上哩），更有EOS的爆炸力及破壞力。再加上那枝可作遠距離攻擊的手槍，故此它實在是一個很好用的角色。雖然它的COMBO技就比較少（好像幾乎是沒有啊），但卻有一些頗強中段技（如←──P+K）、衝前技（如←─←──P）作補充。所以玩者在使用它的時候，可不能像用ZERO及TAU般，太多的連續攻擊變化。



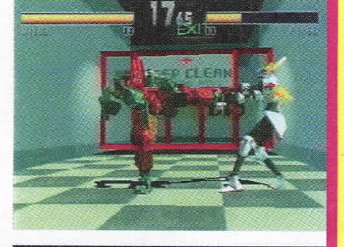


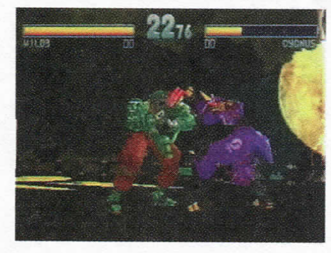
2 PLAY 對戰攻略：



當第二名玩者是用WILD 3來對付你的話，那麼有一種東西是一定要知道的，就是要避開它那枝激光槍的攻擊，尤是在你倆之間的距離不短，而它開槍能打到你，而你又不能作出返擊的時侯。而WILD 3用槍時有一大缺點，就是起手式太久。故此玩者見到對方想開槍時，可要立即不停地進行橫移，以避開其槍擊。另一方面，當兩者之間的距離較短時，玩者就不應用→→→P、↓↘→P、↓↙←P這些槍擊技，因為很可能子彈都未發出已給對手打倒了。不過筆者就蠻喜歡使用←←P，因為這是一招速度最快的槍擊技來啊。





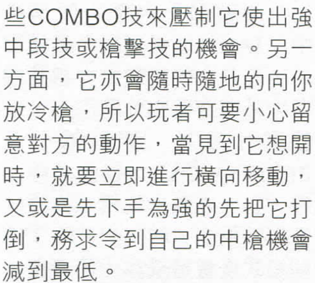




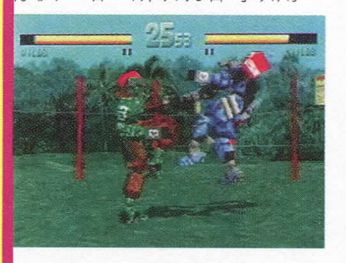
一槍在手 萬事無憂 WILD 3

對 CPU 戰：

對付 CPU 使用的 WILD 3：

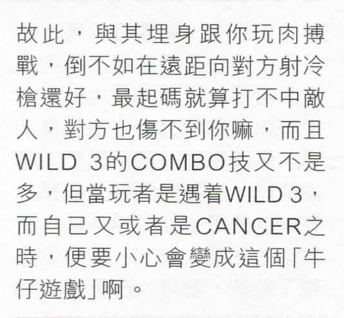


其實電腦所使用的WILD 3也有一個不低的投技意識，而且時常用一些攻擊力強的中段技，有很多時裝甲都會給它一招打碎。而且它有時也會非常大膽的在近距離作↓↘→P、↓↙←P這些槍擊技，所以也可以說它是一個較為難纏的傢伙。唔，所以玩者可以用一些COMBO技來壓制它使出強中段技或槍擊技的機會。另一方面，它亦會隨時隨地的向你放冷槍，所以玩者可要小心留意對方的動作，當見到它想開時，就要立即進行橫向移動，又或是先下手為強的先把它打倒，務求令到自己的中槍機會減到最低。

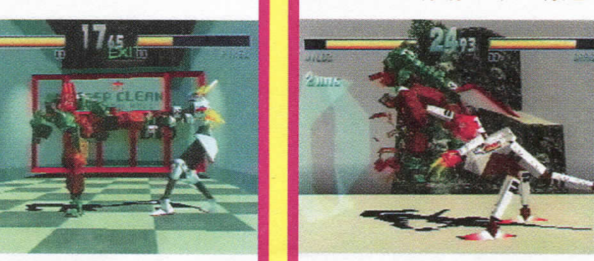




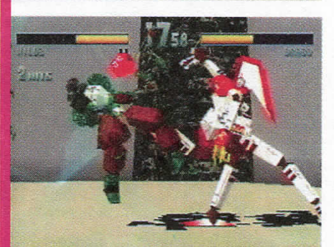
用 WILD 3對CPU使用的其他角色：

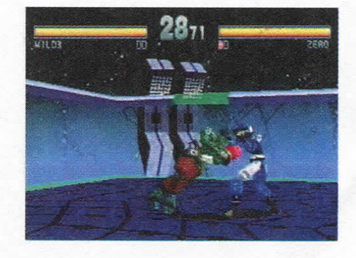


剛才筆者也說過WILD 3是一個十分好用的角色來，而當玩者用它去對付CPU使用的其他角色就更顯其效。WELL，因為就算玩者是玩HARD難度，只要把相方的距離拉遠些，再進行槍擊攻擊的話，電腦也很多時會傻乎乎的站在原地等你射，十分有趣。故此，與其埋身跟你玩肉搏戰，倒不如在遠距向對方射冷槍還好，最起碼就算打不中敵人，對方也傷不到你嘛，而且WILD 3的COMBO技又不是多，但當玩者是遇着WILD 3，而自己又或者是CANCER之時，便要小心會變成這個「牛仔遊戲」啊。









角色背景：

EOS是一個過份沉醉於和風觀的製造者 'LEONALD' 所製作出來之一個產品。而且EOS還懷着「修行」的信念，不停的在網絡中四處徘徊。而且，從它那充滿投技與返技的招式風格來看，確實是有些柔道及空手道的意識存在。



ZERO DIVIDE 版結城晶？！EOS

招式風格：

小健健看看EOS的出招表，看到那些甚麼←P+K、↙P+K的返技，還有一些硬橋硬馬的招式，確實有點點《VIRTUA FIGHTER 3》中結城晶的感覺。（不過是不懂出修羅霸王靠華山的）不過就以招式而言，其變化可說是最少的一個。甚麼COMBO技都沒有，最多是一些衝前推掌。另一方面，基於其招式大多是一些轉身推掌技，故它的攻擊範圍可不是太大。而在角色背景中說它在網絡中四處徘徊時學到好一些投技，但實際玩者可用的亦只得5招。不過整體而言，它的攻擊力及防禦力可說是眾多角色中數一數二的啦。





對 CPU 戰：

對付 CPU 使用的 EOS：

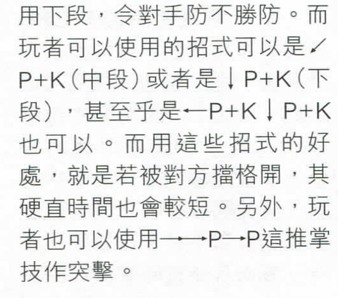
剛才也說過，若果對戰相方距離太遠的話，EOS是不可以帶給對方任何傷害的。反之，若果跟EOS太接近的話，很容易會給它的甚麼推掌技呀、投技呀弄到重傷。所以跟CPU使用的EOS對戰，切忌是打持久的正面埋身戰。若果玩者所用的角色是可以放出飛行道具的話，那當然是把距離拉遠之後再用飛行道具牽制它啦。但若果是沒有飛行道具的話，亦不可以COMBO技來壓制它的推掌，因為它的推掌速度及攻擊力也不算是低，所以是應該用後移及橫移，在引它使出招式後，再用之後的空隙來攻擊它。





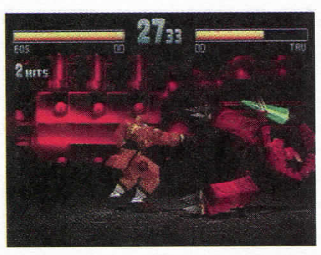
2 PLAY 對戰攻略：

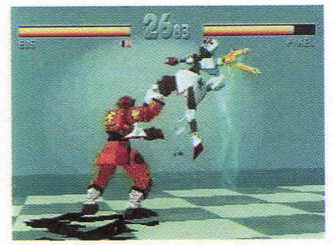
基於EOS的招式風格的關係，玩者是主要都是要用埋身戰術來攻擊敵人。（因為若對手離它太遠的話根本攻擊不到！！）但由於EOS的招式變化不是太多，故此若玩者不想被對方估計到自己的招式的話，大可以使用中段或下段的二擇攻擊。一時用中段，一時用下段，令對手防不勝防。而玩者可以使用的招式可以是↙P+K（中段）或者是↓P+K（下段），甚至乎是←P+K↓P+K也可以。而用這些招式的好處，就是若被對方擋格開，其硬直時間也會較短。另外，玩者也可以使用→→P→P這推掌技作突擊。



用 EOS 對 CPU 使用的其他角色：

雖然EOS的攻擊範圍不太廣，但卻有機動性及攻擊力來補救。當玩者用它時，第一件事要做到的就是要保持敵人在自己的攻擊範圍內。之後，就可以使出各種各樣速度又高攻擊力又大的招式。如剛才提及過的各P+K系招式。又，它亦有好一些招式是可以對手打至半空中的，（如←P+K）而當對手浮在半空時，就可用推掌技（PP→P）再追擊。就算對方將你的P+K系招式擋格開，也可立即再用推掌技甚至是↓→P這中段技，壓制對方攻擊的機會。唔，在平時，也可在推掌技前按多兩下P（即變成PP→→P→P），用以增加HIT數。





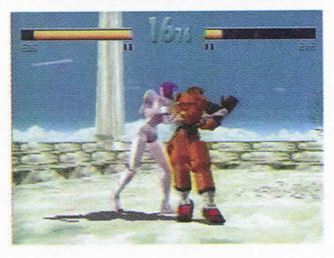












極速之貓 IO

角色背景：

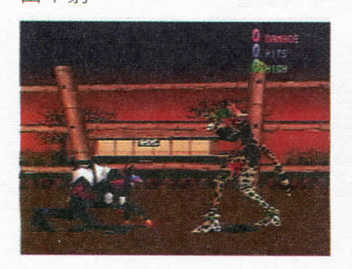
它知道自己的形態源流是來自貓後，還開始對生態作出研究。而且那充滿野生味的速度更是所有角色之中最高的。而且還可用那柔軟的身體去使出各式各樣的足技，就好像貓科動物般。不過它的身型又是否過激了點呢？



招式風格：

基於它的形態來源是來自貓的，那當然它的動作也十分像貓啦。另一方面，它的招式是較為着重速度的。由於它亦有一個不低的移動速度，故此很多時玩者在瞬雷不及掩耳的同時已給它打倒了。而且它的招式變化也非常多，判定也層出不窮。

它獨有的移動形態CAT STANCE（↓P+K）是種短時間轉守為攻的招式。IO除了有變化無窮的COMBO技外，也有一些如《VF 3》中SARAH使用的移動技（↗P），令它的移動力大大提高。若對手是EOS這些攻擊範圍細的角色，那麼就更難捉摸自己的攻擊路線了。





對 CPU 戰：

對付 CPU 使用的 IO：

WELL，經過小健健的測試後，發現CPU使用的IO最大的武器就是在其速度上，時常在玩者防不勝的時間跑過來攻擊你，而且其攻擊路線也難以捕捉。故此，若果玩者是呆若目鷄的站立着，用以等待其招式空隙的話，是會很容易被它打敗的。唔，那麼玩者可要不停的作後移及橫移，讓它難以作突擊。而其實IO這角色是有一個很大的缺點，就是那裝甲是非常的薄，很多時就算是擋格一些中段技時也會被震碎，故此其防禦力也不是太高。那麼，玩者可要好好的把握它這個致命的缺點，向它作出強大的攻擊吧。





2 PLAY 對戰攻略

啊啊，若使用IO的話，小健健最愛玩的心理戰術又可大派用場了。一來，IO本身的COMBO技已給了玩者不少變化空間（如可以出→PPK，亦可在最後一腳變招，變成→PP↘K）。二來，玩者可以像用ZERO般，在使出COMBO技的前半部後再變招。（即是在輸入PPP後不是按K，而是按↘KKK）只要玩者不獨沽一味死出一個FORMAT、千變萬化變招的話，那麼對方就會很易活活的給你玩死。除此之外，玩者亦可活用CAT STANCE時的變化。（如突擊技的按PK或→P、作高速移動的按G鍵），使對方猜不到自己會出甚麼。



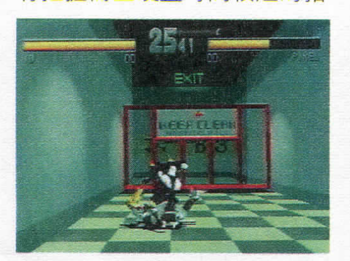




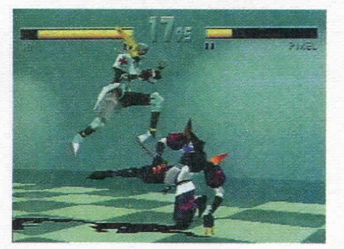


用 IO 對 CPU 使用的其他角色：

當玩者是使用IO對CPU使用的其他角色，比較麻煩的是對着一些力量型的對手（如EOS、TAU），因為剛才也說過，IO是一個防禦力低的角色，若被這些對手一記擊中的話，可非同小可哩。所以玩者對着這些對手時，可要用一些有把握而且硬直時間較短的招式（如↘KKK或CAT STANCE後PK或CAT STANCE後→P）另外，→PKK也是電腦時常會中、硬直時間又短的招式來，所以時常用它來對付敵人也可以。不過廠商開發這個角色時有很多招式上的變化，若玩者想增加遊戲樂趣的話，不妨靈活運用它的各種招式啊。









角色背景：

不論在身、心都認為自己是一名忍者的CYGNUS，從EOS處吸收了修行的概念。而且為了它的流派—二刀流就不斷的去增強自己的實力，還展開了一些既狡猾、速度又高的招式。而它的內部骨架跟EOS一樣，都是有着一些東洋咒術的素材。



招式古怪的忍者 CYGNUS

招式風格：

是否所有忍者的招式都是這麼古怪的呢？而CYGNUS就像《鐵拳》系列中的吉光般，充滿着一些既狡猾、又古怪的招式，(WELL，不過是沒有自殺技的)但這種角色有個缺點，就是有時招式太過花巧，有時連控制它的玩者都有點兒無所適從，換而言之，它是一個難以掌握得很好的角色來。唔，說到其他方面的話，它那攻擊範圍及攻擊力只屬於一般而已，但勝在有不低的速度。，所以若果玩者將它那些狡猾的招式用得純熟的話，就能比使用IO時更容易地把對手玩弄於股掌之中。(若果對手是你的朋友的話)





對 CPU 戰：

對付 CPU 使用的 CYGNUS：

若要跟CPU使用的CYGNUS對戰時要較有勝算，首先要做的，就是要瞭解它的招式，那麼就不會輕易被它的狡猾招式所騙到了。除此之外，當它在埋身時使用COMBO技可要小心，因為在上文也提及過，CYGNUS的COMBO技在最後一擊是可以是上或中或下段的。故此當玩者見到它在埋身使用PPP時，就要立即使用蹲下P來終止它的COMBO技，而且電腦的CYGNUS也非常喜歡使用↗PP(鏡飛座頭)、←P(飛天刀)這些速度高的招式，所以玩者可不要忘記，要時常保持防禦狀態啊。



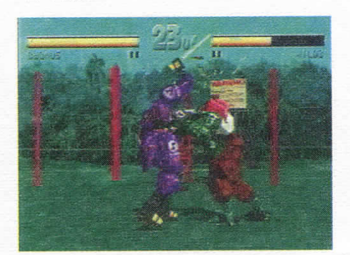


2 PLAY 對戰攻略：

若用CYGNUS跟其他玩者對戰，當然要發揮出它那些狡猾招式啦，不然又怎可以騙到人呢？而其實它原有的COMBO招式已有不低的變化了。好像玩者可使出PPK(中段)，又或者是PPP↓P(下段)，甚至是PPPK(上段)。而在初頭的起手式上，對方是不能猜到最後一擊是甚麼段數的，那即是說，只要玩者梅花間竹的使用以上的技式，已經可以教對方無所適從了。除了這個三擇攻擊外，玩者又可以時不時按↓KK攻其下段、又或者來一個←P的斬對方的中段，目的就是要對方完全摸不着頭腦！！



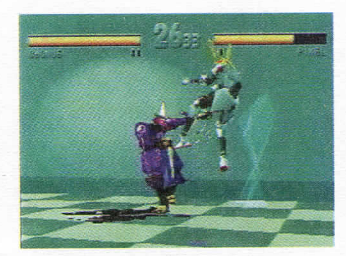






用CYGNUS對CPU使用的其他角色：

其實在CYGNUS的招式表中，有一些是不大適合在對電腦時使用的，這就是它的P+K系的招式，因為這些招式起手時間及硬直時間較長，被對手擋格了是很危險。不過那招→→P+K卻是可以放出飛行道具的招式，而且速度不低。當兩者之間的距離頗遠時，可以用它來牽制敵人。另一方面，當玩者埋身使用COMBO技時，電腦多會蹲下防禦，玩者最好不要出PPP↓P(下段)，改出PPK(中段)，那麼擊中對手的機會會較大，但較後的敵人已懂得用蹲下P來解COMBO技，故此應用KK、K+G這些空隙較少的招式。









會噴火的機械龍 DRACO

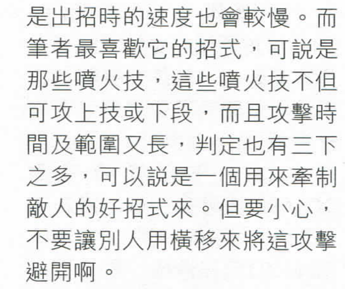
角色背景：

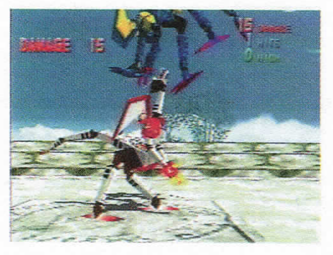
由以前開始，DRACO已具備了龍的風格（連它自己也是這麼想）。而在今集，它的噴火攻擊及那條強而有力的尾巴就仍然健在。而它的翼也發達了少許，不過就仍然未能讓它在空中飛行。不過就仍然能感受到它那殘暴的性格。



招式風格：

啊啊，若果要形容DRACO的招式風格的話，一言以蔽之，就是殘暴！！就以它的投技為例，大部份都是咬着對方的勃子，再用來四處舞，甚至乎是吞食對方的身體（初號機？！）非常恐怖。不過除此以外，基於它的身體較為龐大，所以在移動起上來甚至是出招時的速度也會較慢。而筆者最喜歡它的招式，可說是那些噴火技，這些噴火技不但可攻上技或下段，而且攻擊時間及範圍又長，判定也有三下之多，可以說是一個用來牽制敵人的好招式來。但要小心，不要讓別人用橫移來將這攻擊避開啊。



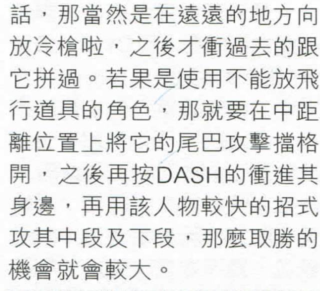




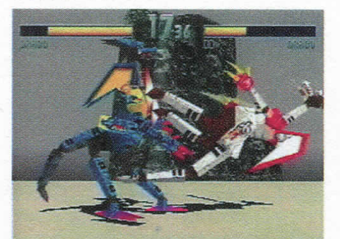
對 CPU 戰：

對付 CPU 使用的 DRACO：

由於DRACO擁有一條又長又有力的尾巴，故此玩者未行到埋它身邊時，而給它攻擊到。而且就算是行近了它，也很有機會被它的COMMAND投所攻擊，繼而令你身受重傷。那麼玩者又可用甚麼方法來對付它呢？唔，若果是使用一些可放飛行道具的角色的話，那當然是在遠遠的地方向放冷槍啦，之後才衝過去的跟它拼過。若果是使用不能放飛行道具的角色，那就要在中距離位置上將它的尾巴攻擊擋格開，之後再按DASH的衝進其身邊，再用該人物較快的招式攻其中段及下段，那麼取勝的機會就會較大。

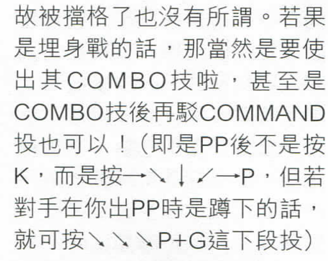


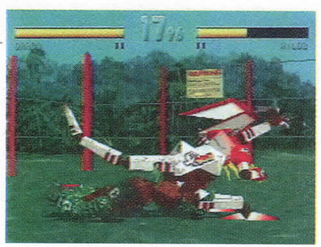


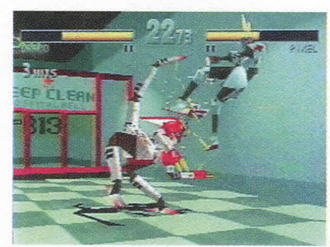


2 PLAY 對戰攻略：

跟TAU一樣，DRACO亦是適合近距離及中距離的戰鬥，故此玩者在對戰可要利用它這個優點，去彌補它那速度較慢的缺點。唔，舉個例子吧。當玩者跟對方相距個多身位時，就可用→→P或←↘P這些噴火攻擊、又或者是→→KK這尾部攻擊去牽制對手，由於這些招式硬直時間不長，故被擋格了也沒有所謂。若果是埋身戰的話，那當然是要使出其COMBO技啦，甚至是COMBO技後再駁COMMAND投也可以！（即是PP後不是按K，而是按→↘↓↙→P，但若對手在你出PP時是蹲下的話，就可按↘↘↘P+G這下段投）





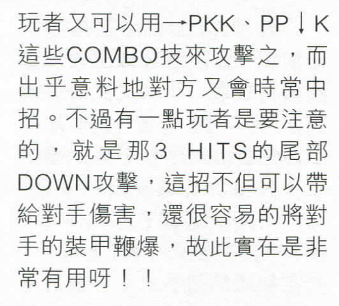


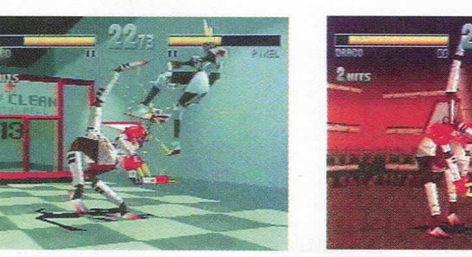




用DRACO對CPU使用的其他角色：

之不過相反地是使用DRACO的話，那麼遊戲就會變得較為易玩，因為DRACO的招式實在太霸道了。喜歡的話，玩者可以用←↘P這噴火技硬巴巴的將對手之裝甲撞爆，（但切勿在近距離時使出，因為電腦很多時可以在你未噴出火時把你擊倒）另外，玩者又可以用→PKK、PP↓K這些COMBO技來攻擊之，而出乎意料地對方又會時常中招。不過有一點玩者是要注意的，就是那3 HITS的尾部DOWN攻擊，這招不但可以帶給對手傷害，還很容易的將對手的裝甲鞭爆，故此實在是非常有用呀！！











角色背景：

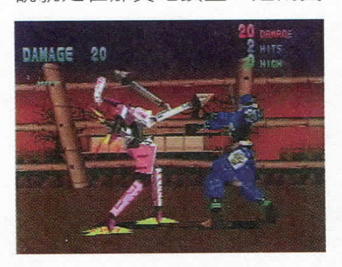
NEREID的設計主題是殺手，而它亦沿住這個主題進行進化。而它那最大的特徵—電鑽亦被機械化。而此電鑽的威力除了是被增加了外，更成為了裝甲裡面那古怪的異形之身體一部份。

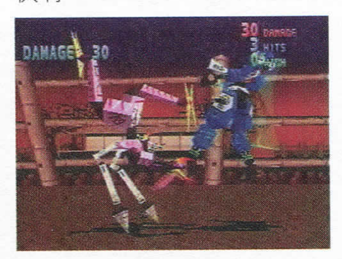


不知哪裡是正面的傢伙 NEREID

招式風格：

其實這遊戲的角色都是有一個共通點的，就是背部都是它們最大的弱點。但這條公式卻不大適合用在NEREID身上，因為它的正面與背面攻擊同樣利害！！（WELL，不過當它背向對手時亦不能擋開對手的攻擊）而它的過人之處，可説就是在那支電鑽上。這兩支東西不但有高的攻擊力，而且速度也不太慢，而NEREID就可時常用它作衝刺式的攻擊。除此之外，電鑽又可成為高速移動的工具，只要按→←P+K，那麼NEREID就會高速地向後移，這一下不但有攻擊判定，而且還比後DASH來得快啊。





對 CPU 戰：

對付 CPU 使用的 NEREID：

CPU使用的NEREID其最大的特色就是很喜歡用衝刺技來攻擊對手，但又有時會掃你腳，而且那兩支東西伸下伸下的，令人難於接近。其實玩者可不要怕哩，因為它的COMBO攻擊HITS數有限，變化亦比其他角色的少，（尤是它的背部COMBO技）只要冷靜地作站立防禦把攻擊擋開，再進行返擊便可。除此以外，玩者對着它時，亦不妨多些主動地作出攻擊，因為與其是猜不到它會是攻擊你的中段還是下段，倒不如來個先下手為強，多用一些中距離攻擊，便可以成功的封住NEREID的出招機會。

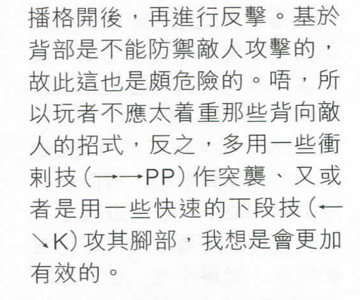




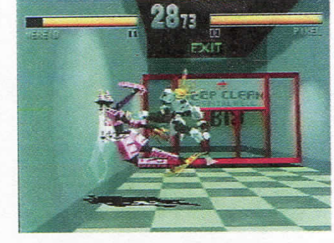
2 PLAY 對戰攻略：

用NEREID來對付其他玩者，最基本的戰法就是將背部對住對方，當對方想攻過來時，再用PPPK來攻擊之。WELL，之不過這種戰法只可對付一些心急的對手。若果對方不是即時攻過來，而是拉後放出飛行道具，甚至是故意跑過來，將你的COMBO技全部擋格開後，再進行反擊。基於背部是不能防禦敵人攻擊的，故此這也是頗危險的。唔，所以玩者不應太着重那些背向敵人的招式，反之，多用一些衝刺技（→→PP）作突襲、又或者是用一些快速的下段技（←↘K）攻其腳部，我想是會更加有效的。





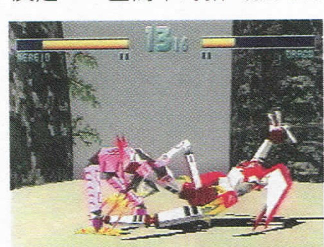




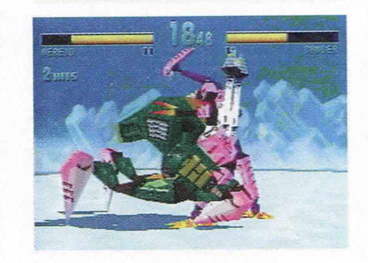


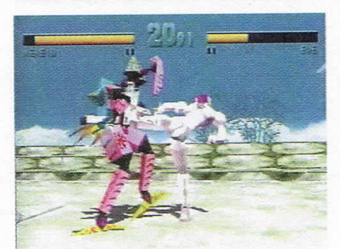
用NEREID對CPU使用的其他角色：

當玩者用NEREID時，有一點是要特別注意的，就是盡量避免用背部對着對方或意圖用背部的COMBO技。因為電腦會很懂得把握時機地準你的攻擊空隙，再進行攻擊，又或者是將你的背部COMBO技全部擋開，然後才攻擊你。唔，反之，一些簡單的招式就更為有效，有像那↘KK的二段腳踢、→→PP這衝刺技等，電腦中的機會也不低啊。另外，玩者也可以像對付其他玩者般的，使用下段技來攻擊電腦。不過總括來説，基於NEREID有效的招式其實不算多，故此，它也可以説是一個難以用得好的角色來。









角色背景：

ALEX新製作出來的人型機體，但究竟那護士的造型是有着甚麼的意思呢？而它那細小的個子卻能將那輕快的步法及速度發揮出來。而且更持有一些ZERO及IO也沒有的性能哩。

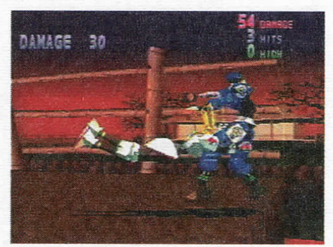


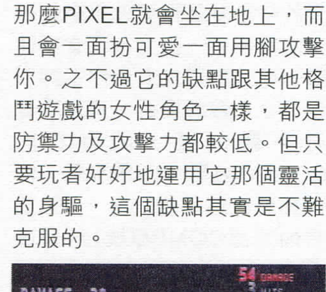
超活躍的俏護士 PIXEL：

招式風格：

雖説PIXEL的速度是略遜於那隻貓IO，但筆者反而覺得PIXEL的招式較為實用及易出，唔，換句話即是説它比較適合一初學者又或者是女孩子使用。而且它的招式快得來還有點騙敵及攪笑的成份，好像它那招→K+G就很容易令人誤會是下段技來，其實是中段技來。還有只要玩者按↓P+K，那麼PIXEL就會坐在地上，而且會一面扮可愛一面用腳攻擊你。之不過它的缺點跟其他格鬥遊戲的女性角色一樣，都是防禦力及攻擊力都較低。但只要玩者好好地運用它那個靈活的身軀，這個缺點其實是不難克服的。







對 CPU 戰：

對付 CPU 使用的 PIXEL：

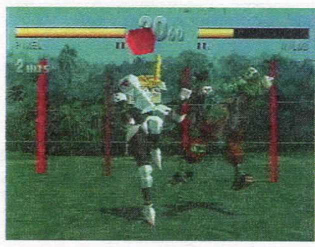
基於PIXEL有一個高的機動性及變化奇多的COMBO技，所以它亦是一個較難應乎的對手。若果玩者是用一些力量型的角色時，（如EOS及DRACO），就可以用力量來壓制它那些快速攻擊。唔，就以EOS為例，玩者可以先用↓K作牽制攻擊，之後再使出↙P+K或↓P+K作主力攻擊。而如果是用DRACO的話，就可以利用它的尾部來保持相方的距離。然而若是使用ZERO、IO這類着重COMBO技的角色時，就要減少以上段攻擊來作開始的COMBO技，以免被它用蹲下來避開，再用掃腳技來作反擊。

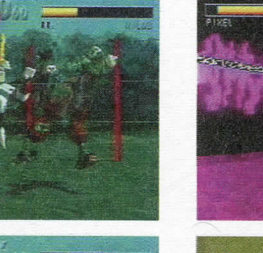


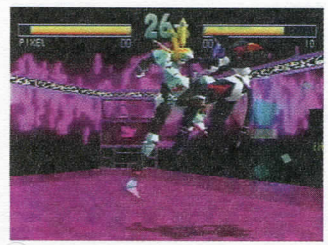


2 PLAY 對戰攻略：

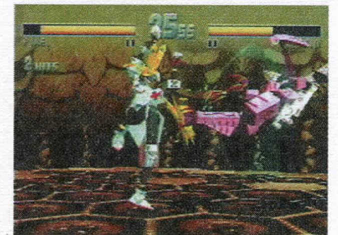
基於PIXEL的優點是速度高得來所使出的招式又夠實用，故此它大部份招式都可在對戰時大派用場。就像忍者CYCNUS一般，它的COMBO技最後一下攻擊，亦可是上、中、下段其中一段，玩者用此招來擾亂對手，是十分的合適。（WELL，之不過剛才我已經説過破解的方法了……）唔，若果對方是懂得破壞此招的話，玩者就可以改用↓K+G或←K+GK或→K+G來穿插使用，繼而迷惑對手；又或者可以按↓P+K來坐在地上，卻突然的按KKK來掃腳，這又可以是→P的衝前攻略，總之各適其式。

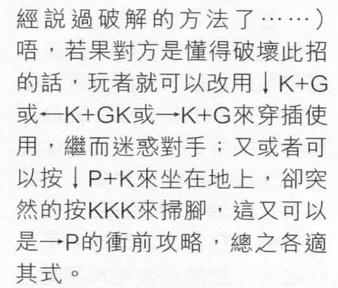








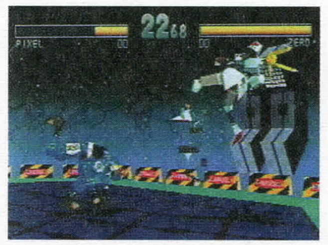




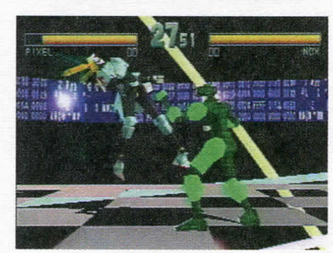
用 PIXEL 對 CPU 使用的其他角色：

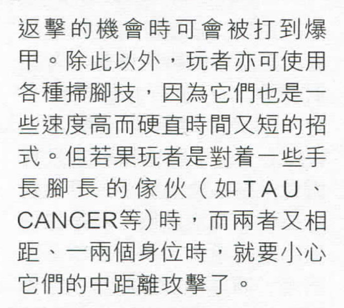
由於PIXEL的招式是這麼易出及實用，所以用它來攻是較為容易的。有時甚至是連按P都可以把對手打DOWN……。但基於PIXEL的防禦力是比較低的，故此玩者是要以PIXEL的速度去搶攻，尤是玩者是對着一些攻擊力強的傢伙，如果不是，被對方有返擊的機會時可會被打到爆甲。除此以外，玩者亦可使用各種掃腳技，因為它們也是一些速度高而硬直時間又短的招式。但若果玩者是對着一些手長腳長的傢伙（如TAU、CANCER等）時，而兩者又相距、一兩個身位時，就要小心它們的中距離攻擊了。











我是一隻會放導彈的蟹 CANCER

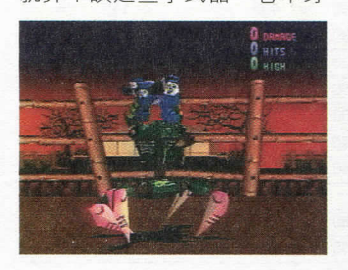
角色背景：

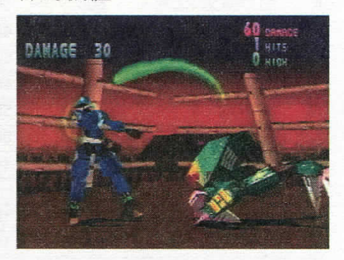
CANCER是 'THOR' 新製作出來、有一個巨大頭部及怪異樣子的機體，而其設計主題是來自蟹的。它除了載有各種各樣卑鄙的小道具外，機體本身還持有相當高的力量。與TAU同樣，它亦是像在萬無目的狀態中奇妙地存在着。



招式風格：

若果說DRACO的招式是殘暴，那麼CANCER的招式就是卑鄙及霸道。（噢，蟹就當然是橫行的啦）它所載有的甚麼小武器如導彈、手榴彈、LASER、地雷等等，也是全隻遊戲中獨有的。而且發風速度不低，往往令對手防不勝防。就算不談這些小武器，它本身所擁有的機動力及攻擊力已很容易令對手喚不過氣。好像它那些速度頗高的COMBO技（如PPPK）、破壞力高的突擊技（如←P+KP又或者是←→K）等等，故此玩者只要能夠將它這三方面的優點運用得好的話，DRACO會是一架非常恐怖的機體。

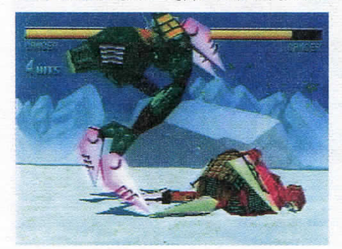




對 CPU 戰：

對付 CPU 使用的 CANCER：

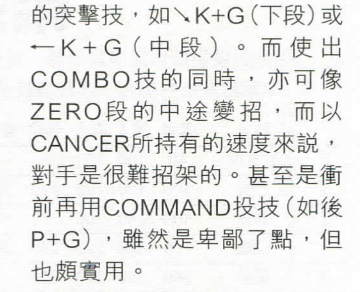
基於CANCER是一個這樣強的角色，所以當玩者遇上它時少不免會有點吃力。尤是在埋身時，它會很喜歡用COMMAND投（令玩者不能破解嘛）甚至是近距離放LASER，令你難於閃避。就算不談這些，它那些手長腳長的COMBO技已教人難於接近了。唔，故此若玩者是又是用一些手長腳長的傢伙（如DRACO、TAU等）就可用尾巴它，再作突擊。若是使用IO、PIXEL，可要用一些中招機會較細的移動方法（像IO的↓P+K）來移到它身邊再作攻擊。但若是ZERO、EOS這類角色，就只好跟它硬碰了。





2 PLAY 對戰攻略：

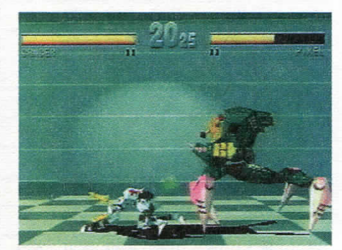
剛才也説過，CANCER是一隻霸道得可以的傢伙，故此若玩者使用它來對付對手，可説己是佔了點點上風。好像相方距離較遠的話，就可以向對手放導彈、放LASER，令它難於接近。但若果閣下想玩埋身肉擊，就可以在近距離出COMBO技又或者是中、下段的突擊技，如↘K+G（下段）或←K+G（中段）。而使出COMBO技的同時，亦可像ZERO段的中途變招，而以CANCER所持有的速度來説，對手是很難招架的。甚至是衝前再用COMMAND投技（如後P+G），雖然是卑鄙了點，但也頗實用。



用CANCER對CPU使用的其他角色：

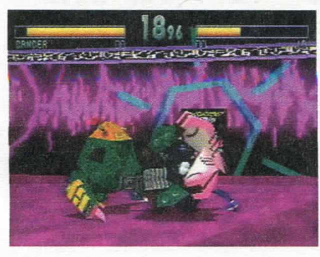
相反地是用CANCER對付其他CPU使用的角色，那麼事情就易辦不少啦。玩者大可以在BATTLE一開始時立即跳後，再狂放LASER呀、導彈呀這些鬼東西，讓對手的裝甲受損了一定的程度之後，（啊啊，因為就算是擋格了CANCER的LASER攻擊也好，對方的裝甲也是會爆開的！！而且LASER攻擊是有HOMING功能的呀！！）再跑過的進行COMMAND投呀、COMBO技等等，事半功倍啊。又或者可以不停拉後，引對手行過來再突然放手榴彈，那就可以殺它措手不及啦。（嘩，好卑鄙的戰法呀）



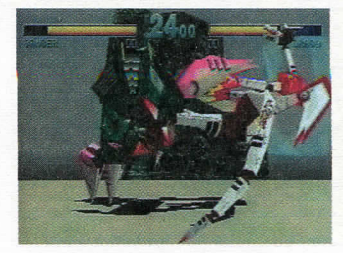


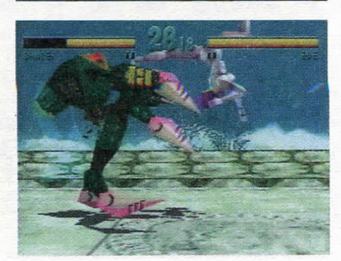












在上一期的攻略中，我們已刊登過遊戲的主要介紹和人物培育相性表，然而今次則主要介紹遊戲以外的重要一環——必殺技修得條件。因為戰鬥時所使用的必殺技，全憑日常在練習體會回來，每種招式的取得條件，是會隨着人物屬性和能力的增加而出現，所以修得必殺技對於日後戰鬥是非常有利的。







SLG | MEM | 製造商：PACK-IN-SOFT | 容量：CD-ROM×2 | 價格：6500日圓 | 記憶：1 BLOCK | PlayStation

必殺技修得條件一覽表

KICK BOXING

主要以腳作為近距離攻擊，雖然簡單一擊攻擊力會稍低，但連續攻擊則會引發強大的破壞力。

	技名	KICK B.	腕力	腳力	器用	敏捷	精神	魅力	HP	SP	其他
P	CORKSCREW BLOW	100	160	—	100	—	—	—	—	70	—
P	FINAL RUSH	700	680	—	320	240	—	—	—	100	—
P	BURNING KNUCKLE	400	300	—	240	200	—	—	—	90	—
P	OCTOPUS SHOT	600	500	—	200	200	—	—	200	120	—
P	CROSS COUNTER	500	400	—	320	—	—	—	—	120	—
K	HIGH KICK	100	—	160	100	—	—	—	—	70	—
K	ROLLING SOBAT	160	—	240	—	100	—	—	—	70	—
K	COMBINATION KICK	360	—	240	320	240	—	—	—	80	—
K	METEOR KICK	700	—	700	—	240	300	—	—	130	—
K	LOW KICK	40	—	100	—	100	—	—	—	75	—
K	下段飛腳	240	—	240	300	—	—	—	—	85	—
K	LIGHTNING KICK	400	—	300	200	240	—	—	—	90	—
K	ILLUSION KICK	600	—	500	—	400	—	—	—	145	—
K	TORNADO KICK	440	—	480	—	200	200	—	—	105	—
K	METEOR ILLUSION	999	—	800	—	240	300	—	—	200	—
K	SUMMERSALT KICK	500	—	400	—	320	—	—	—	120	—
K	DRAGON FUNK	800	—	500	300	300	—	—	—	110	戰術 300
K	BERMUDA DELTA	900	—	500	—	200	300	200	—	135	戰術 300
M	SONIC KICK	300	—	160	120	340	—	—	—	50	—
M	SONIC KNUCKLE	300	160	—	120	340	—	—	—	50	—
S	FOOT WORK	200	—	160	—	300	—	—	—	60	—
S	CHARM FOOT WORK	560	—	160	—	160	0	400	—	100	—

空手

主要以拳作為近距離攻擊，命中率和攻擊力頗高，是前線角色必要修得的技能。

	技名	空手	腕力	腳力	器用	敏捷	精神	魅力	HP	SP	其他
P	正拳突	40	100	—	100	—	—	—	—	70	—
P	裏拳	100	240	—	100	—	—	—	—	70	—
P	連鎖正拳突	360	240	—	320	240	—	—	—	80	—
P	鬼神拳	700	700	-	240	-	300	-	-	110	-
P	二本貫手	160	120	—	100	100	—	—	—	70	STRESS 300
P	兜割	200	120	—	300	—	—	—	—	85	—
P	飛翔突	300	200	—	—	360	—	—	—	50	—
P	韋 (馬太) 天突	400	300	—	200	240	—	—	—	90	—
P	風神拳	440	480	—	—	200	200	—	—	105	—
P	雷神拳	600	500	—	—	—	400	—	—	135	—
P	龍神拳	500	400	—	—	320	—	—	—	104	—
P	金剛阿吽拳	800	500	—	200	200	300	—	—	110	戰術 300
P	無雙亂舞	900	600	600	300	300	—	—	—	150	—
P	夢想雪月花	999	500	—	200	200	—	300	—	100	戰術 300
K	回蹴	100	—	240	100	—	—	—	—	70	—
K	流星腳	700	—	700	—	240	300	—	—	130	—
K	飛翔蹴	300	—	200	—	360	—	—	—	50	—
K	旋風足掃	400	—	300	240	200	—	—	—	75	—
K	電光回蹴	600	—	500	100	—	300	—	—	135	—
K	昇龍腳	500	—	400	—	320	—	—	—	120	—
S	氣合	240	—	—	—	—	300	200	—	60	—
S	息吹	560	—	—	—	—	100	300	400	70	—

柔道

以近距離投技作為主體攻擊，近身之戰能夠發揮強大的效果，命中率和攻擊力偏高，而每種技的屬性亦與空手有相對的性質。

	技名	柔道	腕力	腳力	器用	敏捷	精神	魅力	HP	無	SP	其他
T	背負投	40	100	100	—	—	—	—	—	無	75	—
T	巴投	100	100	100	120	120	—	—	—	無	75	—
T	肩車	100	240	100	—	—	—	—	—	無	75	—
T	山嵐	700	500	500	240	240	—	100	—	無	135	—
T	裏投	200	100	240	300	—	—	—	—	無	90	—
T	肩車風	200	240	100	—	300	—	—	—	無	90	—
T	駿足背負	300	140	140	—	340	—	—	—	無	75	—
T	地獄車	400	240	240	160	160	—	—	—	無	115	—
T	火炎地獄車	600	300	300	200	200	—	—	—	無	135	—
T	烈震受身	600	300	300	—	—	400	—	200	無	125	—
T	大激震受身	900	600	600	—	—	400	—	200	無	145	—
T	一本背負	500	200	200	320	—	—	—	—	無	109	—
T	巴地獄落	800	400	400	300	300	—	—	—	無	135	戰術 300
T	富士山崩	999	400	400	200	200	—	300	—	無	175	戰術 300
M	空氣投	300	100	100	360	120	—	—	—	無	55	—
M	真空投	400	100	100	360	240	—	—	—	無	75	—
M	帶絡	360	100	100	320	240	—	—	—	無	70	SUITS 103
S	受身	500	160	160	—	400	—	—	—	無	80	—
S	疊反	480	160	160	400	—	—	—	—	無	70	—
S	雄叫	560	—	—	—	—	400	100	300	無	125	—
S	精神統一	240	—	—	—	—	200	300	—	無	60	—
S	氣合	240	—	—	—	—	300	200	—	無	60	—

職業摔角

限制近身戰中以拳、腳和投技作為攻擊，最容易取得平衡的技能，命中率出奇地低，但好處是能減弱對手的戰鬥力。

	技名	職業摔角	腕力	腳力	器用	敏捷	精神	魅力	HP	SP	其他
P	RALLY ART	100	240	—	100	—	—	—	—	70	—
P	逆水平 SLASH	400	300	—	220	220	—	—	—	90	—
P	COUNTER RALLY ART	500	400	—	320	—	—	—	—	120	—
K	DROP KICK	100	—	160	100	—	—	—	—	70	—
K	延髓斬	160	—	120	300	—	—	—	—	65	—
K	大回轉 KNEE KICK	400	—	300	220	220	—	—	—	80	—
T	ACHILLES 腱固	560	100	300	400	—	—	—	—	100	—
T	D.D.T	40	100	100	—	—	—	—	—	75	—
T	MOON SALT PRESS	300	140	140	—	340	—	—	—	70	—
T	GERMAN SOUP REX	240	200	200	120	—	—	—	—	95	—
T	肋固	560	300	100	400	—	—	—	—	100	—
T	SPLASH MOUNTAIN	800	600	600	240	—	—	—	300	115	—
T	BACK DROP	200	100	240	300	—	—	—	—	90	—
T	鐵柱攻擊	200	240	100	100	—	—	—	—	80	SUITS 300
T	ROLLING GERMAN	440	240	240	300	100	—	—	—	115	—
T	GIANT SWING	600	300	300	200	200	—	—	—	110	—
T	T.F.POWER BOMB	700	500	500	240	—	300	—	—	145	—
T	FRANKENSTER	500	200	200	—	320	—	—	—	141	—
T	DEAD FALL	999	300	300	—	—	500	—	—	120	戰術 300
T	ALTI MAD DRIVER	900	400	400	200	200	300	—	—	135	戰術 300
S	POWER GUARD	480	160	160	—	—	—	—	400	70	—
S	PERFORMANCE	360	—	—	—	—	240	360	—	—	戰術 200

氣功術

攻擊比較平均的一種，主要以遠距離作為攻擊，攻擊多變和廣闊的攻擊範是其特點。

	技名	氣功術	腕力	腳力	器用	敏捷	精神	魅力	HP	SP	其他
P	氣功掌	100	160	—	—	—	100	—	—	55	—
P	波動掌	500	400	—	120	—	200	—	—	100	—
K	氣功蹴	100	—	160	—	—	100	—	—	55	—
K	波動蹴	500	—	400	120	—	200	—	—	100	—
M	氣功彈	40	—	—	100	—	100	—	—	50	—
M	PSYCHO SHOOT	240	—	—	120	—	200	200	—	65	—
M	氣功連彈	360	—	—	320	240	240	—	—	80	—
M	氣功滅殺彈	700	—	—	500	240	500	—	300	125	—
M	GRAVIDO POLE	700	—	—	240	—	700	240	—	125	SUITS 100
M	氣功閃	400	—	—	240	200	300	—	—	90	—
M	AURA SHOWER	600	—	—	500	—	400	—	—	100	—
M	MEGGRAVIDO	900	—	—	240	—	800	240	—	155	SUITS 100
M	波動閃	800	—	—	300	300	500	—	—	130	戰術 300
S	氣功壁	400	120	120	200	—	300	—	—	110	—
S	REFLECT AURA	480	—	—	200	200	320	—	—	70	—
S	閃光彈	300	—	—	200	—	360	—	—	90	—
S	眠之氣	300	—	—	—	—	200	360	—	90	—
S	PSYCHO BIND	160	—	—	120	—	300	—	—	65	—
S	浮遊氣	440	—	—	—	300	400	100	—	20	—
S	癒之氣	200	—	—	—	—	300	200	—	70	—
S	癒之波動	560	—	—	—	—	500	300	—	90	—
S	氣功滅殺陣	999	—	—	—	200	500	200	300	145	戰術 300

忍術

特徵是擁有最多特殊效果攻擊的技能，主要招式與氣功術有同樣遠距離和廣闊範圍的攻擊效果，而攻擊的成敗則是在於機體性能的優越而定。

	技名	忍術	腕力	腳力	器用	敏捷	精神	魅力	HP	SP	其他
P	釣爪	100	120	—	120	—	—	—	—	70	—
K	影悔	100	—	120	—	120	—	—	—	55	—
T	逸落	240	200	200	—	120	—	—	—	95	—
T	龍捲逸落	800	400	400	300	300	—	—	—	115	戰術 300
M	手裏劍	40	—	—	100	100	—	—	—	70	—
M	烈風手裏劍	360	—	—	320	320	—	—	—	110	—
S	幻術朱雀	280	—	—	—	200	360	—	—	90	—
S	土遁之術	500	160	160	—	400	—	—	—	104	—
S	幻術青龍	600	—	—	—	200	500	200	—	100	—
S	幻術白虎	600	200	200	—	—	500	—	—	105	—
S	幻術玄武	700	—	—	—	—	600	—	400	145	—
S	火遁之術	300	—	—	120	340	160	—	—	60	—
S	水遁之術	300	—	—	120	340	—	160	—	60	—
S	月光之術	900	—	—	—	240	800	300	—	175	—
S	空蟬之術	500	—	—	320	400	—	—	—	80	—
S	水鏡之術	480	—	—	200	200	320	—	—	70	—
S	影縫	160	—	—	120	—	300	—	—	65	—
S	煙玉	200	—	—	300	200	—	—	—	50	—
S	忍法蒲落	440	—	—	300	—	100	400	—	65	—
S	忍法櫻吹雪	400	—	—	—	—	400	300	—	100	—
S	分身之舞	560	—	—	—	400	200	200	—	70	—
S	麒麟變化之術	999	—	—	—	200	500	200	300	120	戰術 300

＊註：P = PUNCH、K = KICK、T = 投技、M = 遠距離攻擊、S = 特殊攻擊。

DANCE

特殊效果攻擊緊次於忍術的技能，同樣有遠距離、廣闊範圍的攻擊特點，可惜實際有攻擊力的招式不多，比較專門的技能。

	技名	DANCE	腕力	腳力	器用	敏捷	精神	魅力	HP	SP	其他
P	QUICK TURN BINTER	100	160	—	—	100	—	—	—	50	—
P	亞高速 TANGO	800	200	200	—	500	—	300	—	110	戰術 300
K	HIGH JUMP HEEL	100	—	160	—	100	—	—	—	50	—
K	INFINITIVE LEG	440	200	200	—	480	—	—	—	100	—
T	愛之抱擁	160	120	120	100	—	—	200	—	115	—
T	禁斷之抱擁	600	200	200	100	—	—	400	—	135	—
M	RIBBON WHIP	40	—	—	—	100	—	100	—	40	—
M	RAINBOW RIBBON	700	—	—	—	240	300	700	—	160	—
S	MY PARTNER	500	—	—	—	400	—	320	—	84	—
S	VAMPIRE TURN	560	—	—	300	—	400	100	—	85	—
S	SACUBUS TURN	560	—	—	—	300	400	100	—	85	—
S	FLASH DANCE	300	—	—	—	120	300	120	—	90	—
S	迷惑之舞	300	—	—	—	—	300	240	—	90	—
S	奇妙之舞	320	—	—	120	—	320	120	—	95	—
S	不思議之舞	320	—	—	—	—	360	240	—	95	—
S	魅惑之舞	360	—	—	—	200	200	360	—	100	—
S	PLAY DANCE	240	100	100	—	—	300	—	—	60	—
S	MIRAGE DANCE	240	—	—	—	200	300	—	—	60	—
S	癒之 STEP	200	—	—	—	—	200	300	—	70	—
S	天使之 STEP	400	—	—	—	—	300	500	—	130	—
S	女神之 STEP	900	—	—	—	—	400	800	—	300	—
S	FESTIVAL DAY HALVER RAID	999	—	—	200	200	500	300	—	130	戰術 300

無責任新GAME評壇



無責任編輯：赤目黑龍

沙羅曼蛇 DELUXE PACK PLUS

以一個玩射擊遊戲的玩者而言，對於《沙羅曼蛇》這名字是絕對不會陌生的，黑龍亦不例外，這遊戲亦為射擊遊戲開創了一個新紀元。這次推出的《沙羅曼蛇DELUXE PACK PLUS》內包括了全三集的遊戲，可以給玩者好好重溫舊夢，而且由於遊戲可以說是百份百移植，玩者會更加欣賞。

SEGA SATURN／KONAMI／STG／5800日圓

評分：

人物/機械:3.5分	投入度:4分
畫面:3分	原創性:3.5分
音樂/音效:3.5分	難易度:3分
故事:2.5分	移植度:4.5分
操作性:3分	平均分:3.39分



無責任編輯：新音樂義父 TAZ

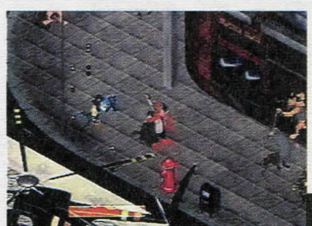
SOLD OUT

妙！這遊戲簡直是開創了SLG的先河，以一個身為歌手的監制為主角，找尋同伴夾BAND出碟。感受由親手在街派宣傳單、在PUB仔演出、以至登上最大舞台TOKIO DOME，成為眾人偶像為止。相信身為BAND友的人會更喜歡這遊戲

SEGA SATURN／ACT／SEGA／5800日圓

評分：

人物/機械:3.5分	投入度:4分
畫面:3分	原創性:5分
音樂/音效:3.5分	難易度:4分
故事:3分	移植度:──
操作性:3.5分	平均分:3.7分



無責任編輯：TAZ

菲洛羅與古羅頓

遊戲過程真是「滿攪嘢」的，主角們的各種動作也十分過癮，敵人五花百門而且版面多變化。一版中有多個隱藏出口，而且每次過版都有動畫。加上有射擊版面玩，令遊戲變化多端。

PlayStation／ACT／2 PLAY／BMG VICTOR／4800日圓

評分：

人物/機械:3.5分	投入度:4分
畫面:3.5分	原創性:3.5分
音樂/音效:3.5分	難易度:3.5分
故事:3分	移植度:──
操作性:4分	平均分:3.6分



無責任編輯：ABO

MARICA 真實的世界

太著重豪華聲優陣，冗長的配音對白沒有字幕顯示，又沒有SKIP的機能也不體貼。畫面方面用色稍為少了點，人物的造型也不是每個人都可以接受，尤其是男角亦很馬虎。戰鬥方式中號稱為全動畫表現機能也頗令人失望，戰鬥進行緩慢。較可取的地方乃『思考』的指令。

SS／RPG／VICTOR／5800日圓

評分：

人物/機械:2.5分	投入度:1分
畫面:2.5分	原創性:1.5分
音樂/音效:2分	難易度:2分
故事:2.5分	移植度:──
操作性:3分	平均分:2.125分



無責任編輯：ABO

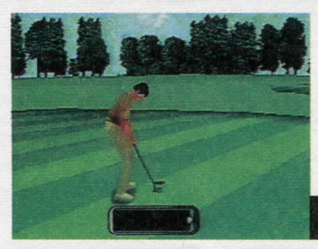
鬥神傳 PUZZLE ARENA TOSHINDEN

最近有幾個新遊戲是屬PUZZLE類的，相較之下此遊戲並沒有令人驚喜的地方。每個角色雖說有不同消除鬥神玉的方式（指LEVEL 2），但不會造成角色間的實力有明顯差異。現今PUZZLE遊戲中普遍有的元素例如配音、贈品模式和隱藏人物都落齊，算是中規中矩之作。

PlayStation／PUZ／TAKARA／$398

評分：

人物/機械:3分	投入度:2.5分
畫面:3分	原創性:2分
音樂/音效:3分	難易度:2.5分
故事:1分	移植度:──
操作性:4分	平均分:2.625分



無責任編輯：HAJIME 少尉

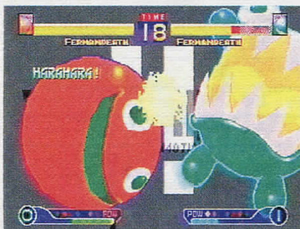
ZERO FOUR CHAMP DOOZY-J

由於沒有玩過超任版，正式接觸到本遊戲時方知原來是這麼一回事；簡單來說若不是對那些多元化的MINI GAME情有獨鍾的話，要完成那些單調的賽事還真不容易，而約會時的事件也太少。不過故事中角色的演出實在出色，看到那些對白和表情便令不禁爆笑……

PS / RAC / MEDIA RINGS / 6800日圓

評分：

人物/機械:2.5分	投入度:3.6分
畫面:2.5分	原創性:3.0分
音樂/音效:2.5分	難易度:2.8分
故事:3.8分	移植度:──
操作性:3.2分	平均分:2.99分



無責任編輯：魔城城主 AMAKUSA

WAKUWAKU 7

這一隻移植自街機的格鬥遊戲，最初感覺是十分不錯，而角色造型亦非常可愛，但在玩了一陣子，遊戲的速度開始減慢了，這時令余聯想到的，就是有如重溫一場球賽的入球片段；到了最終BOSS時，更是令余難以忍受，余就連出波也常常失手，唉！希望不會再有類似的事件再發生吧！

SEGA SATURN／FIG／SUNSOFT／5800日圓／7800日圓（連擴張RAM咭）

評分：

人物/機械:3.5分	投入度:2分
畫面:3分	原創性:2分
音樂/音效:2.5分	難易度:2.5分
故事性:──	移植度:4分
操作性:3分	平均分:2.81分

無責任新 GAME 評壇



無責任編輯：JJ

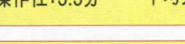
DIGITAL ANGE 電腦天使 SS

一個以美少女為號召的作品，不單是完全配音，更有不少鏡頭是以動畫方法來表現，加上高質素的畫面，看起來就像是半套OVA一樣。故事方面雖然有點兒戲，卻給人一種親切的感覺，可算是美少女遊戲愛好者值得收藏的一作。

SS／AVG／TIM／5800 日圓

評分：

人物／機械:4分
畫面:4分
音樂／音效:3.5分
故事:3.8分
操作性:3.5分
投入度:3.7分
原創性:2.5分
難易度:2.5分
移植度:4分
平均分:3.5分





無責任編輯：ARES

TIME CRISIS+GUNCON

要評手槍射擊遊戲又怎可少了擁有專業資格的我的一份。由於街機槍的滑架是可動的，故某程度來說操作當然沒有街機般正。不過以家用機來說實在是水準之作，不論是畫面及音效也OK。此外家用版的特有模式更令遊戲煥然一新，玩者要玩盡所有流程也不是一件易事。

PlayStation／ NAMCO／ STG／ $538

評分：

人物／機械:3分
畫面:3分
音樂／音效:3分
故事:2.5分
操作性:3分
投入度:4分
原創性:3.5分
難易度:3分
移植度:4.5分
平均分:3.3分

無責任編輯：ARES



噢！槍殺的藝術！I LIKE IT！

兩年前第一次玩《零式裝甲》這遊戲，感覺真的十分正，以有生物感的機械人作格鬥對戰的確十分有趣，加上新意十足的爆甲系統更令ARES愛不擇手。事隔兩年，ZOOM再接再繼推出續作《零式裝甲 2》更令筆者雀躍，機械人變得更有生物感，更像真的爆甲效果令投入感大增，操作系統雖差不多，但效果則更流暢，角色的個性更突出，可說完全擁有自我的風格。此外前作ARES最喜歡的角色WILD 3除強化了外亦保留了風格，同時招式也變得更型仔，加上對手死後仲可以用DOWN攻擊兜口兜面射佢個頭，噢！槍殺的藝術！I LIKE IT！

機種：PlayStation
製造商：ZOOM
遊戲性質：FIG
容量：CD-ROM
價格：398港元
記憶：1 BLOCK

評分：

人物／機械:3分
畫面:3分
音樂／音效:2.5分
故事:——
操作性:4分
投入度:4分
原創性:3分
難易度:2.5分
移植度:——
平均分:3.1分

零式裝甲 2

無責任編輯：赤目黑龍



嘩！你爆得好精采啊！

嘩！本來對黑龍而言，對戰格鬥遊戲是相當「難」玩的遊戲，而且一直以來，可以令黑龍提起勁地玩的格鬥遊戲真是少之又少，而這《零式裝甲 2》便是其中之一了。上次玩過《零式裝甲》之後，覺得這遊戲非常有趣，尤其是當中的人物，真是相當吸引，不過，始終是新開發的遊戲，所以在一些細節上仍然有點兒不足之處，可是今次看到的《零式裝甲 2》卻有了非常大的改變，首先是畫面，比上次有了非常明顯的改善；而「爆甲」方面更加是精采了很多，既仔細又「結實」，如果和SS的《VF 2》比，真是有過之而無不及，難聽的說一句，在SS出的《VF 3》也可能比這遊戲差呢！

機種：PlayStation
製造商：ZOOM
遊戲性質：FIG
售價：港幣398元
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:4分
畫面:4分
音樂／音效:4分
故事:——
操作性:3.5分
投入度:4分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:——
平均分:3.64分

零式裝甲 2

無責任新GAME評壇

PUZZLE ARENA鬥神傳

無責任編輯：HAJIME少尉



本來在下是《鬥神傳》的忠實擁護者，因此才會出現「PUZZLE GAME白痴+對戰被擊墜王」玩對戰PUZZLE的笑話……

本來在下是期望玩到個激烈的對戰PUZZLE GAME的，但是出來的卻是另一回事……

《PUZZLE ARENA鬥神傳》在系統上和其他同類遊戲最大不同之處在於方塊的利用，在這裡攻過對手的方塊是很難被利用來反擊的，要反擊的話就只有靠連鎖，對！是只有靠連鎖，單發沒有攻擊力，不能增加能量。這麼一來「密食當三番」也行不通，想在對手組成攻勢前阻止他也不成！天啊！必殺技？何時才可使用？

機種：PlayStation
製造商：TAKARA
遊戲性質：PUZ
容量：CD-ROM
價格：$398
記憶：1 BLOCK

評分：

人物/機械:3.5分
畫面:2.5分
音樂/音效:2.5分
故事:2.0分
操作性:2.5分
投入度:2.0分
原創性:2.0分
難易度:2.5分
移植度:——
平均分:2.4375分

FINAL FANTASY TACTICS

無責任編輯：MS

以戰略型式來玩的《F.F.》？！



繼《F.F.7》後的另一新作《F.F.T》終於出了，由於本人是一個忠實的《F.F.》迷，所以這遊戲又怎會放過呢！遊戲模式改以戰略型式來進行的《F.F.T》，有着以前的《F.F.5》風格，全遊戲總共有二十種不同的職業，隨着玩者的喜好來選擇各種職業，令角色的能力不斷改變，使到遊戲的趣味性大大提高，除此之外，它的開場動畫真的不錯，值得一讚呢！唯一可惜的是這個遊戲的型式有點像「超任」版的《皇家騎士團2》，真有點兒那個……。不過當玩起來時又有另一番的感受，相信《F.F.》迷都不會錯過的。

機種：PlayStation
製造商：SQUARE
遊戲性質：SRPG
容量：CD-ROM
價格：468港幣
記憶：1 BLOCK

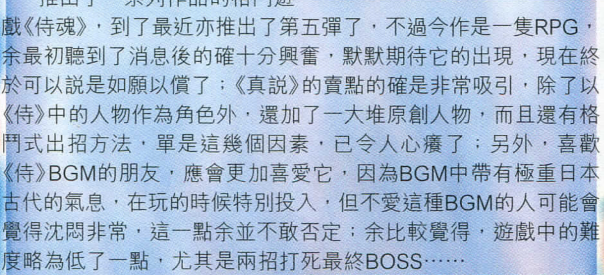
評分：

機械/人物:3.5分
畫面:3分
音樂/音效:3分
故事:3.8分
操作性:3.4分
投入度:3.2分
原創性:3分
難易度:3.5分
移植度:——
平均分:3.3分

真說侍魂 武士道烈傳

無責任編輯：魔城城主AMAKUSA

雖又愛又恨，但不可不玩



推出了一系列作品的格鬥遊戲《侍魂》，到了最近亦推出了第五彈了，不過今作是一隻RPG，余最初聽到了消息後的確十分興奮，默默期待它的出現，現在終於可以說是如願以償了；《真說》的賣點的確是非常吸引，除了以《侍》中的人物作為角色外，還加了一大堆原創人物，而且還有格鬥式出招方法，單是這幾個因素，已令人心癢了；另外，喜歡《侍》BGM的朋友，應會更加喜愛它，因為BGM中帶有極重日本古代的氣息，在玩的時候特別投入，但不愛這種BGM的人可能會覺得沈悶非常，這一點余並不敢否定；余比較覺得，遊戲中的難度略為低了一點，尤其是兩招打死最終BOSS……

機種：PlayStation／SegaSaturn／NeoGeoCD
製造商：SNK
遊戲性質：RPG
容量：CD-ROM
售價：6800日圓
記憶：1-2 BLOCK

評分：

人物／機械:4分
畫面:3分
音樂／音效:3.5分
故事性:4.5分
操作性:5分
投入度:4分
原創性:4.5分
難易度:2分
移植度:——
平均分:3.81分

TIME CRISIS+GUNCON

無責任編輯：J.J

以行貨價來說並不算昂貴



一隻由街機移植過來的槍擊遊戲，由於要保留街機時的感覺，因此設計了一柄新槍「GUNCON」來給這遊戲使用，以行貨價來說並不算昂貴，GUNCON的瞄準精度亦比估計中更高，唯一美中不足就是沒有了街機時腳踏的感覺(但已證實可在2P駁軚盤來解決這問題)。

至於遊戲本身方面，亦和一般槍擊遊戲有所不同，較為重視殺敵速度，敵人並非每一位也有傷及你的能力，但因為目標細(用14吋玩時更細……)，難易度其實是很高的；家用版獨有的特別模式，在畫質上明顯是比街機時進步了，分支條件的設計亦不錯，倒是有時敵人會出現在畫面下方表示時間的位置，令玩者有被耍的感覺。

機種：PlayStation
製造商：NAMCO
遊戲性質：STG
容量：CD-ROM
售價：港幣538
記憶：1 BLOCK

評分：

人物／機械:3分
畫面:4分
音樂／音效:4分
故事:3分
操作性:4.3分
投入度:4分
原創性:4分
難易度:3.5分
移植度:5分
平均分:3.86分

無責任新GAME評壇

真說侍魂 武士道烈傳

無責任編輯：ZAC

不過不失之作



可能是因為自己對《侍魂》的情意結，又或者自己玩開NEO GEO CD，所以覺得LOAD碟並不算慢，但次數似乎太多。戰鬥時如用指令輸入法，會令玩者(尤其《侍魂》迷)更投入。而且指令輸入法並不難，任何一個正常玩家都OK。至於故事，不能算很有創意，畢竟已被《侍魂》本身的世界所規限了。畫面方面，算OK，仍有《侍魂》一貫風格。另外到音樂，平時聽就冇乜事，但如在長期戰鬥中聽到，分分鐘會令閣下安祥地睡去，仲會流口水。最慘就係用幻十郎，「一人單拖戰群雄」，真令人吃不消。然而這遊戲太遲才推出，令人有丁點兒失望(但我一定會買NEO GEO CD版……)。

機種：SEAG SATURN
製造商：SNK
遊戲性質：RPG
容量：CD-ROM
價格：6800日圓

評分：

人物／機械	3.5分	投入度	3.5分
畫面	3.5分	原創性	3.5分
音樂／音效	3.5分	難易度	3.5分
故事	3分	移植度	——
操作性	4分	平均分	3.5分

零式裝甲 2

無責任編輯：小健健

確實比上集出色不少



跟上集相距差不多2年，《零式裝甲》終於推出第2集。無可否應，今集的水準確實比上集出色很多。這包括了多邊型結構、質感處理以至招式表現上。尤是在爆甲後露出那些肌肉組織的感覺非常強烈，説服力也很強。唔，另一方面筆者也頗喜歡遊戲中那些別樹一格之招式風格，好像既有本格之格鬥角色ZERO、但又會有能放LASER屙地雷的CANCER等等，令遊戲性變得非常高。除此之外，開發者在一些角色及場地上加了點點攪笑成份，令原本較為暴力的遊戲氣氛上加了些輕鬆的感覺。但若果每個角色的招式可再增加些，那麼玩者玩起上來的變化就更大了。

機種：playstation
製造商：ZOOM
遊戲性質：FIG.
容量：CD-ROM
價格：398港元
記憶：1 BLOCK

評分：

人物／機械	4.3分	投入度	3.7分
畫面	4.4分	原創性	2.8分
音樂／音效	3.9分	難易度	3.3分
故事	2.6分	移植度	——
操作性	3.6分	平均分	3.575分

虹色町之奇蹟

無責任編輯：TAZ

與「問題少女」打交道



以問答遊戲型式進行的戀愛育成遊戲，有七個性格和年齡都不同的女孩「可供選擇」，每個女孩的背景也十分驚人，有鬼魂、太空人、甚至魔法少女。而我最喜歡的是「老師」和「妖精」。特別劇情十分之多(尤其是小妖精最多)，至於問題的選材方面十分多元化，有社會、文化、算術等學術題。亦有我最喜歡的GAME、動、漫畫問題。例如會問你：「三一萬能俠3號的腳是由那部機組成的呢？」「機動新世紀？ 請問？＝1.Z 2.G 3.W 4.X」等有趣問題。整體來説，遊戲的中的女孩和劇情都十分討好、問題難度也不算高，懂日文的朋友不妨一玩！

機種：PlayStation & SS
製造商：CAPCOM
遊戲性質：ETC
價格：5800日圓
記憶：1 BLOCK

評分：

人物／機械	4.5分	投入度	4分
畫面	4分	原創性	4分
音樂／音效	4分	難易度	4分
故事	3.5分	移植度	——
操作性	4分	平均分	4分

心跳回憶對戰砌圖蛋

無責任少尉：ABO

名符其實為人心跳加速的遊戲



太好了！《心跳回憶對戰砌圖蛋》終於面世了！自從由J.J.手上接過此遊戲，小弟即廢寢忘餐，連戰數百回合，為的只是想一試大連鎖所帶來的快感。本遊戲與上一集比較之下，最大的分別就是稍為改變了的規則令大連鎖的出現更加容易，加設了的解題模式難度不低，令遊戲性大增。而且不知是不是已是夏日時，除了伊集院外，所有女角均有其泳衣裝，實在太養眼了！另外值得一提的是，故事模式的最後對手伊集院極其可惡，大家請不要輸給她，否則前功盡廢，只能迎接BAD END了。若果各位能追出根性來，看盡所有可選用人物的爆機畫面，必定會有好東西等著你的。(館林見晴話)

機種：PlayStation
製造商：KONAMI
遊戲性質：PUZ
容量：CD-ROM
價格：5800日圓
記憶：1 BLOCK

評分：

人物／機械	4分	投入度	4分
畫面	4.5分	原創性	2分
音樂／音效	4.5分	難易度	2.5分
故事	2.5分	移植度	——
操作性	4分	平均分	3.5分





TOTAL NBA 97

與其囉嗦介紹指令 不如教你四招技術

眾望所歸，Michael Jordan再一次帶領芝加哥公牛隊奪得NBA聯賽冠軍了！而96至97年度的球季亦已完結。各位籃球GAME迷又是否有興趣買這隻TOTAL NBA 97回家，重演各場令人嘆為觀止的比賽呢？

SPT　製造商：SECI　售價：4800日圓
記憶：3 BLOCK
MPLY　MEM　PlayStation

基本操作

方向鍵	移動
□	（行走時）加速 （停下時）假動作/ 加速
△	特殊移動/ 搶籃板、BLOCK
×	盜球/ 射球
○	轉人/ 傳球
L1	令隊友走至籃底
L2	按實後「代號傳球」
R2	改變陣式
L1 + R1	攻擊敵人

AELLY-OOP! AELLY-OOP!

Aelly-oop即是在空中接球後直接入樽，過程絕對要用一個「型」字來形容。而遊戲中使用Aelly-oop的方法比較複雜，對按鍵時機要求甚高。方法是傳球或帶球進入敵人籃底，選一個無人盯的隊友，按實「L2」使用代號傳球，快速按其「代號」2次後不要放手（L2按實）。同時把「L2」和「代號」放開後立即按「×」射球。成功的話就能使用「極度有型但也極度難用」的Aelly-oop了！

籃板球！籃板球！

赤木隊長曾經話過：「籃底下是戰場！」隊中有個擅長籃板球的隊友，就算射球失準也可取回籃板球補射，此為攻擊籃板球。而當敵人攻擊你時，成功取得防守籃板球就可用快攻反擊敵人的「空門」了！

籃板球佔優勢的球員：公牛隊 #91Rodman，鷹隊 #55 Mutombo



如果使用控球力強的隊伍，不妨多作短傳滲入。方法是按實「L2」令球員ICON出現，再同時按下目標隊員的代號（□△×○），這樣連續使用便能做到靈活多變的「代號傳球」了。尤其面對行動力較弱的隊伍，每每能玩弄對手於股掌之間。

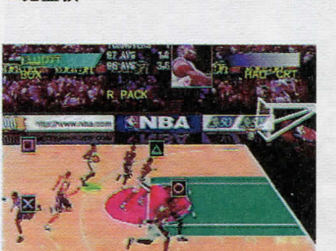
控球能力強的球隊：聖安東尼奧馬刺隊，溫哥華灰熊

射3分！射3分！

3分一球當然有着數啦！做法是選OUT SIDE陣式，這樣除了持球隊員外，其他4人便會站在3分線外準備射球。


■搶籃板


■再補射


■快速用「代號傳球」作多角短傳


■籃底接應，之後可以輕鬆入球


■帶球進籃底，吸引敵人過來


■回傳給3分線隊員射球

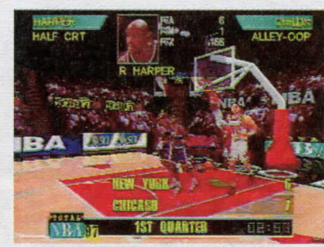
把球傳入籃下，當敵人集結籃底時，再以「代號傳球」給3分線沒人盯的隊友射球。（連按其代號兩次可即接即射）

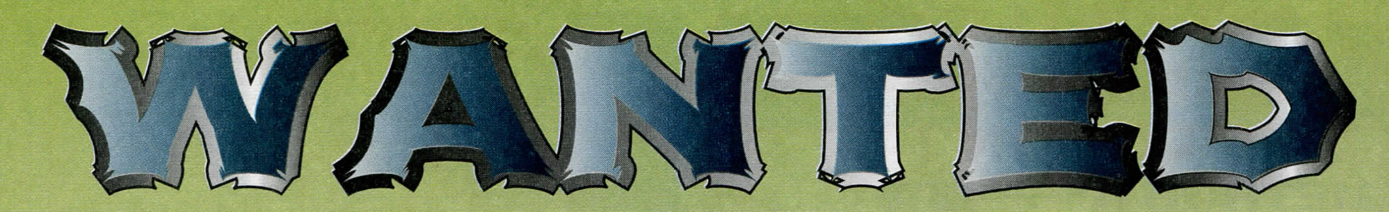
3分能手：芝加哥公牛隊 #25 Kerr，金洲勇士隊 #11 Armstrong


■傳球或帶球進入敵人籃底，按實「L2」作代號傳球


■選定合作的隊友，快速按其「代號」2次後不要放手


■同時把「L2」和「代號」放開後立即按「×」射球


■成功的話籃底下的隊員就能使用空中接球入樽了！



《遊戲誌》線人計劃

你會唔會係全港最快知道遊戲秘技嘅人呢？有好料不妨公諸同好。《遊戲誌》秘技工場歡迎你提供好料，當然唔會少咗線人費啦！

報料熱線：
2380 2223

報料FAX線：
2507 5175

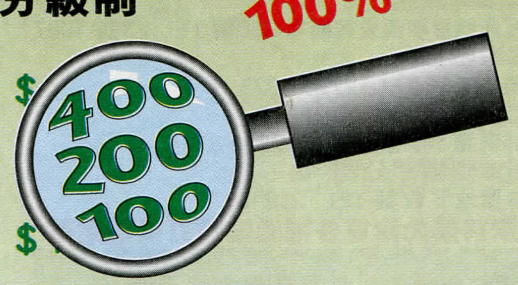
報料EMAIL線：
cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級的權利

GAME料分級制

稿費大增100%

一級猛料 .... $
二級勁料 ....
三級好料 .... $
四級碎料 .... 留番你自己慢慢駛



攻略地盤大拍賣！
歡迎挑機！！

你認為《遊戲誌》的攻略法「有料到」？抑或你覺得自己是機壇…明日之星、懷材不遇？《遊戲誌》俾個機會你挑機（投稿攻略法），你有本事就放馬過來！

字數：每版1000字連8至10張相
期限：只收出街兩個星期內的遊戲攻略
圖片：將你的攻略過程要點錄在N線VHS錄影帶上，我幫你CROP相（歡迎SUPER帶）。
稿費：收親坐底3舊，絕對有商量。

挑機前記得要預約啊！
挑機熱線：2380 2223

有買趁手！《遊戲誌》補購程序——LOGON！

METHOD A——郵寄

PHASE 01 填妥補購表格（影印亦可）

PHASE 02 寫張銀碼足夠嘅支票；抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」（郵費每本港幣 7.2 元）

PHASE 03 寄嚟《遊戲誌》（地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「補購」字樣）

PHASE 04 等收書啦！

METHOD B——《遊戲誌》補購站

補購站A 遊戲誌尊賣店
補購地址：九龍旺角亞皆老街先達廣場G60舖 TEL:2391-1067

補購站B 環球遊戲室
九龍深水黃金商場 38B 舖 TEL : 2728-3023

補購站C 動畫精品專線自助店
香港灣仔東方 188 商場 147 號舖 TEL : 2838-8394

補購站D 振邦電腦電業公司
澳門亞利Y架街 6 號地下 W 舖 TEL : 212187

注意：親臨補購前請先致電各補購站預訂補購期數

《遊戲誌》補購表格

姓名：

年齡：

地址：

聯絡電話：（日間）

（夜間）

郵寄地址：（如與上列地址不同）

身份證號碼：( )

支票號碼：

補購期數	數量	×	單價	= 金額
		×	$35	= $
		×	$35	= $
		×	$35	= $
		×	$35	= $
郵費		×	$7.2	= $
合計				$

郵購地址：香港灣仔駱克道 33 號中央廣場福利商業中心 7 樓；信封面請註明「補購」字樣

備註：
- ◆本刊恕不接受海外補購
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補購數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回
- ◆本刊保留拒絕補購之權利
- ◆如部分期數經已售罄，本刊將不另行通告

《遊戲誌》過往各期遊戲索引

（截至第五十二期）

◆代表該期有刊載介紹文章

◆代表該期曾作詳細攻略

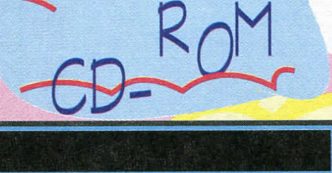
由於本刊不斷地收到讀者查詢本刊過去介紹各遊戲的期數，為方便讀者補購，特增設本索引。各位讀者如欲補購本刊過往各期，敬請先致電各補購站查看欲購的期數是否尚有存貨。

PLAYSTATION

遊戲 期數

5、33、34、36、41期尚餘少量存貨，欲購從速
每本港幣35元正





SLG 製造商：BANDAI 價格：2800日圓 PC

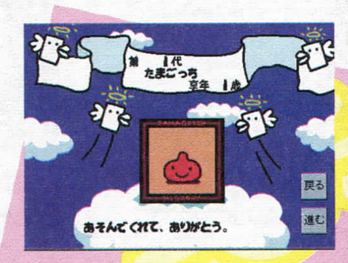
「TAMAGOTCHI」的熱潮都已經持續有好幾個月，最近中文版亦已有得賣了。連同遊戲的有關商品如文具、公仔都非常好賣。還有GAMEBOY版及TAMAGOTCHI電話相繼推出，究竟下一步會有甚麼新產品？當然少不了電腦CD-ROM版本啦！

美麗的「蛋殼」

一看包裝，設計得非常吸引，打開之後就更加吸引！除CD-ROM以外更附送精美貼紙及紙製TAMAGOTCHI電腦模型一套，真的一次過滿足你三個願望。

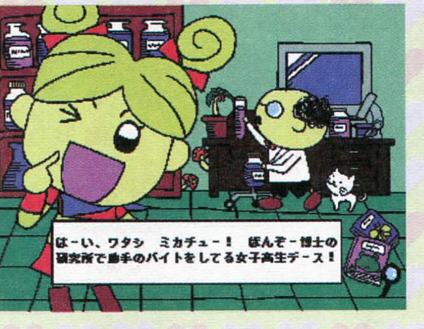


美極的「蛋白」



贈品模式裡有3款SCREEN SAVER壁紙及TAMAGOTCHI誕生故事。另外在HISTORY館內保存了以往在遊戲中離開的小生命，還有臨終的遺言。而墓場內最多可以安放100名「靈位」，絕對足夠有餘。





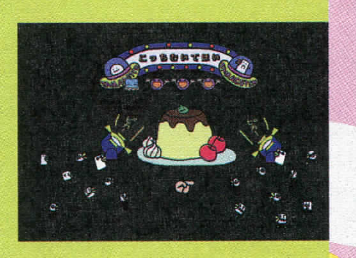
美味的「蛋黃」

其實玩法與「雞仔機」版本亦無大分別，不過可在寵物出生後替「牠」改名；還可隨心所欲，選擇各款外殼與及背景畫；而遊戲方面，除了有「估方向」之外，今次還可與牠玩「包剪槌」；在食方面，有自動餵飼機器，不過只限運作兩天；更要替牠將四處便溺的「寶物」撿回，放在小鴨上用水衝走哩！



安裝前須知

《TAMAGOTCHI CD-ROM》是可以安裝在中文WINDOWS 95上，但有限制安裝次數，總共就只有三次機會。所以為安全計，先將附在CD-ROM的INSTALL磁機，DISKCOPY多一隻，以後只須用COPY版本安裝就OK啦！







對應系統最低要求

OS：WINDOWS 95
CPU：486 DX (Pentium 66 MHz以上)
顯示：640×480，256色
記憶體：16MB RAM，硬碟空間需有36 MB或以上



麻宮騎亞負責人物原案的S・A・RPG WRITE DIAMOND J-WIN95

麻宮騎亞這幾年來轉向電腦插圖，所參與的作品也愈來愈多跟電腦扯上關係。SYSTEMSOFT剛推出的《WHITE DIAMOND》便是麻宮參與遊戲人物原案的最新作。



《WHITE DIAMOND》是個混合了戀愛SLG和ARPG元素的遊戲，主角騎士拉爾夫本來是到鄰國蘭斯維爾遊歷的，但在遊歷期間遇見另一隊同胞的騎士遭遇一個兇猛的敵人襲擊，那人的目的是騎士手上的黑寶石，後來那人更襲擊拉爾夫，幸好得到一群女孩子及時出手襄救。及後，拉爾夫從蘭斯維爾王口中得知那個襲擊他的人名叫黑龍。拉爾夫決定繼續在蘭斯維爾的遊歷，並希望打敗黑龍。而在這段期間，拉爾夫就遇上多位紅顏知己。



這遊戲為期100日，在這期間，拉爾夫可以在國中5個城鎮間自由來往，跟相識的女孩子見面。而遊戲的時間基本上是分為早、午、晚三節，每到一個城鎮便會耗費一節時間。

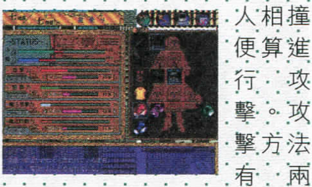
遊戲中可以結交的女孩子有8個，每個女孩子所出現的地方都有一定模式，可從交談中得知。

除了日常見面外，拉爾夫還要到冒險者公會去接受委托賺錢的，當中有些委托會引發一些跟女孩子有關的事件。



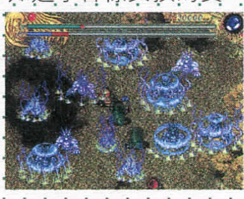
戰鬥也跟追女仔有關

《WHITE DIAMOND》的戰鬥跟《伊蘇》有點相似，跟敵人相撞便算進行攻擊。攻擊方法有兩種，一種是直接攻擊，另一種是魔法攻擊。至於優先使用哪種攻擊主要取決於裝備哪種武器，裝備劍系武器的話便是直接攻擊優先，裝備杖系武器的話便會以魔法攻擊優先。



關於魔法方面也有多種不同的魔法以針對不同的敵人，而各種魔法是封存在不同的寶石中的。那些寶石都很昂貴，有些寶石更要從事件中得到的，例如女主角列絲汀身上便常戴着一粒白寶石，那粒白寶石擁有甚麼力量呢？

正如一般RPG主角都有多種參數反映他的能力，不過在《WHITE DIAMOND》中，那些參數不單反映戰鬥中的能力，更會影響女孩子對你的觀感。不同的參數反映主角不同方面的修養，而每個女孩子對主角的要求各有不同，這可從交談中得知。知道了目標女孩的要求後便要努力鍛煉那方面了。





製造商：SYSTEMSOFT
遊戲性質：SLG＋ARPG
價格：9800日圓
發售日：6月27日

系統要求：
系統：日本語WINDOWS95；DIRECT X 對應環境
CPU：PENTIUM 75以上
記憶體：16MB以上
硬碟空間：90MB以上
CD-ROM：4倍速以上
顯示器：640×480，256色以上
備註：本遊戲對應任何對應WIN95的JOYSTICK

參數與修養間的關係

戰鬥參數	相關修養
攻擊力	體魄
防禦力	忍耐力
魔法攻擊力	智慧
魔法防禦力	精神力（待人體貼）

人物介紹

列絲汀
聲／橫山智佐
興趣／種花
在邁斯科里斯特村一間花店工作的美麗女孩，性情柔順，所以很受男士歡迎。

古莉亞
聲／柊美冬
興趣／發掘遺跡
父親是個考古學者，所以自小對遺跡抱濃厚興趣。是列絲汀和美露自少相識的好友。

美露
聲／桑島法子
興趣／聽吟詠詩人唱歌
邁斯科里斯特村村女兒，為人任勝。視列絲汀和古莉亞為姊姊般。

兆娜
聲／川村萬梨阿
興趣／練劍
父母在10年前一場封印戰爭中被黑龍所殺，決心手刃仇人。





美胡
聲／菊池志穗
興趣／讀書、聽人們說關於外面世界的事情
因為胸病而自3歲始便在蘭斯維爾皇醫院留醫的少女情悲觀。

艾露
聲／吉田古奈美
興趣／唱歌
住在雲尼露森林的黑妖精，不太喜歡黑妖精族封閉的做法，對人類的生活和性格很感興趣。

拉娜
聲／井上喜久子
興趣／惡作劇
住在一座古塔中的神秘女子，表面上愛口舌招尤，其實也頗為細心。



艾露夫娜
聲／白鳥由里
興趣／看珍奇事物
對於皇宮生活相當厭倦的蘭斯維爾國公主，好奇心旺盛，懷有自己也不知道的巨大力量。



街機 拍賣會報導

拍賣方法

文：KOTARO
協力／攝影：ZAC

街機拍賣會的歷史

街機拍賣會在日本已有很悠久的歷史，為街機業界的營運起一定積極作用。去年中首次推廣亞洲區如中國、南韓和新加坡，將來更會遍及至馬來西亞等地，在東南亞地區以巡迴展出的方式進行拍賣，以供給他們對中古機台的大量需求。而每次拍賣會中來自世界各地的競投者，亦成為機體銷往國外的最佳途徑。



STEP4

■將需要拍賣的機體通知主辦的單位，聯絡後交待拍賣的細節

3 9 5 2 7
0 4 8 6 1

■展出遊戲機體的相和影像，在拍賣會場進行競投

會場中的實況報導

是次的拍賣會在6月20日舉行，會場地點是屯門的工業區，我們遊戲誌一行人亦有幸到場參觀這次拍賣，更受到日本K AND U的負責人取締代表林謙二先生和遊龍有限公司的劉先生的熱情款待，與及認識到日本AMUSEMENT產業出版的企畫擔當EDITOR荒谷恒雄先生，參觀這個既有趣而別開新面的拍賣會。

拍賣會在早上的10時舉行，開幕剪綵完畢後，拍賣會便正式開始。然而會場之外已一早將是次所拍賣的機種放置在門外，連同每部機體的性能檢定保証書及每位入場者收到在場外所派發的宣傳單張，以供競投者作拍賣參考之用。

拍賣會共分三個部分，每個部分所拍賣的機種都超過50部以上，而且更採用INTERNET的視像會議電腦技術，利用電腦在日本傳送回來的互動影像，即時由日本的工作人員輸送往返資料，另外香港的工作人員則會將每部機體的底價和成交價作記錄，而價位變動時亦會由在場的工作人員作即時修改，使港日兩地同時能夠進行競投拍賣。而拍賣的機體每次叫價是$300，以價高者得的形式，決定機體的成交，而每次成交後亦會以「打鑼」示意賣出，跟着機體便會運往貨倉封箱送出。下一次的拍賣會將在7月和9月中再次舉行，但要注意的是因為拍賣會是巡迴展出，若然錯過了的話便要等到明年才有機會，所以有興趣的人士就不容錯過。


■會場位於一所工廠大廈內


■拍賣中的熱烈情況


■右手邊的是日本K AND U的取締代表林謙二先生，而左手邊的是遊龍有限公司的劉先生


■會場內的巨型橫額

以下是當日部分遊戲機種的價位表：

機體名稱	底價	成交價
HENRY EXPLORERS	$16800	$59100
VIRTUA RACING TWIN	$11500	$11800
SKY TARGET SD	$14000	$14000
SEGA RALLY TWIN	$49100	$58100
COOL RIDERS	$14000	$16700
VIRTUA STRIKER／ SUPER MEGAL 50	$33500	$35000
DAYTONA U.S.A. DX	$39700	$41500
INDY 500	$20000	$21200
RAIL CHASE	$6700	$8200
RAIL CHASE 2 DX	$31200	$39000
FINAL LAP R（CON）	$3600	$5100
VIRTUA COP 2 P-TYPE	$27900	$27900
MEGALO 50 SD	$14000	$16400
VIRTUA ON TWIN	$22300	$24100
DAYTONA U.S.A. DX	$39100	$43600

街頭GAME霸王

(呀☆道出咗我哋嘅心聲)

我要$我要加人工 我要即刻出雙糧

又有得玩口香糖

哩個「孖寶掃把唏嚎鬥街霸」(《MARVEL SUPER HEROS VS STREET FIGHTER》)據講7月會出，咁即係話如果大家好彩嘅話，出書之日就已經到咗。今次嘅玩法同《X-MEN VS STREET FIGHTER》差唔多(又可以將對手打到似香口膠狀物體嘞，嘿嘿……)，詳情請睇返今期嘅介紹(此乃廣告)。而今次每人都加咗新招，實在令人期待。出場人物各位都應該知㗎嘞，但係小弟都口水多咁講多次。MARVEL SUPER HEROS方面有：蜘蛛俠、美國隊長、變型俠醫、狼人、BLACK HEART、OMEGA RED(終於出返嚟嘞！)、獨眼天王同SHUMA CORATH(隻死「八爪魚」又出返嚟……)；而街霸方面，有阿隆、KEN、春麗、印度佬、司令、豪鬼、三姑奶(SAKURA)、火引彈(噢，我的至愛啊……)同阿蘇(蘇聯佬)。之外，仲有一個小弟都好想用嘅人，就係憲磨呂先生嘞。剩睇佢外型咁正，再見佢啲必殺技咁厲害，就令小弟好想用佢同呀火引彈先生組成一隊，向對手造成極大嘅心理打擊……



■憲磨呂先生啊~~

射射射射牠吧！

唔知大家早兩年有冇玩過哩個《侏羅紀公園》嘅街機呢？當年小弟同呀丁丁君一齊玩到嗌救命。今年嚟緊會有一隻《THE LOST WORLD》嘅街機，又係射擊，又係射恐龍，啲恐龍又係多到你唔信。玩法雖然同其它射擊GAME差唔多，但係計分法又會有好多種，詳情請睇返今期介紹(又係廣告)。今次用咗MODEL 3底板嚟開發，睇畫面就已經值回票價，希望可以快啲到啦。

大家鬥扭「史忽花」

哩個《TOP SKATERS》已經到咗，喺「舊0機」八個大洋一局。小弟都想玩，但係嗰日有兩位哥仔喺度輪流玩緊。佢兩位玩得好熟，小弟同呀黃昏哥哥都好樂意咁企喺度睇佢哋表演。但係見佢哋扭「史忽花」扭得咁開心，小弟真係好唔抵得。唔係啦，出咗書一於拉埋呀黃昏哥哥去扭吓先得……

仲有好多人…

上次咪話哩個《鐵拳3》有好多人用嘅？家陣喺好多機鋪，如果喺選NINA姐時撳START掣，就會有ANNA用(佢啲招同NINA差唔多)，而另一個隱藏人物BRYAN都已經出埋，之後就有平八叔同大佬兩個型態用嘞。而哩個TIGER暫時仲未有得用，但我哋已經得到有關圖片，登俾大家睇吓先啦。另外加送《鐵拳3》18名人物大合照，請笑納。



■18個人物大集合！



■哩個就係TIGER

真定假呀老友？

上期我哋咪講過哩個《VAMPIRE SAVIOR》有個「真BISHAMON」嘅？到底係真定假呢？我哋編輯部戰隊經過一夜嘅測試，發覺一直冇輸到任何一ROUND，再以三個EX或DARK FORCE做低對手，都只係出現咗電腦挑戰者(用人狼會見到小紅帽，用蝙蝠佬會見到BISHAMON)，到最後都冇人見過「真BISHAMON」。咁究竟係乜嘢嘅一回事？點解會有張咁嘅圖㗎？哩個真係世紀大謎團……



人獸大戰

嚟緊又會有一隻格鬥GAME出，叫《BLOODY ROAR》，係立體格鬥GAME。隻GAME最特別之處，就係每個人物都可以變成獸人，例如兔仔人、狐狸人等，玩落就真係有啲似睇緊動物奇趣錄，就快到港，大家等多一陣啦。

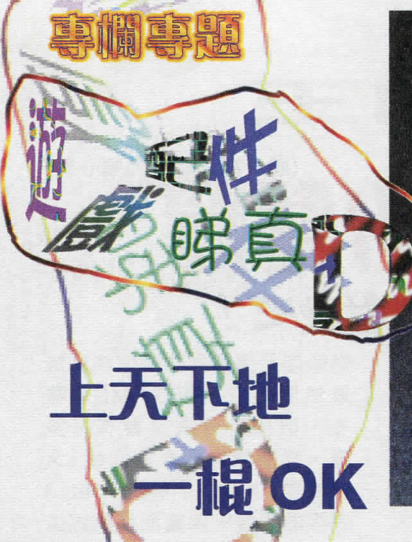
點玩都得 拳王九十七

萬眾期待嘅《KOF'97》大約喺7月尾到港，大家係咪等得好心急呢(至少小弟就係)？今次有哩個「94 MODE」同「96 MODE」，真係點玩都得呀。有啲機友話哩個「94 MODE」幾掹筆，但係小弟又唔係咁睇。「94 MODE」冇得出超必，又只係得迴避，仲得返大細跳，如果對住個用「96 MODE」嘅對手，講真就真係難玩咗㗎。至於詳情會係點，咁大家就一定要留意我哋以後嘅介紹嘞(←乜咁官腔？)。

新到甩手GAME……

嗰日發現咗哩間卓任又有新GAME出，今次係玩運動會(總共10個GAME)。小弟玩到手都軟埋。點解？大佬，哩隻GAME玩賽跑唔係要連打啲掣，而係要不停轉枝控捍嘽，真係轉到手都甩。之後小弟介紹咗俾友好小國國，佢玩完之後都大叫「吔咩爹」。哩隻嘢真係難玩過以前啲運動GAME㗎，唔信大家可以去試吓，隻GAME叫《BC STORY》……

鳴謝：遊戲機城



上天下地一棍OK



PlayStation自推出以來，大棍、飛機桿、光線鎗都有出過，就是從未有過軚盤出現（說的是正式日本貨）。而日本生產商OPTEC早前推出了一枝COCKPIT ANALOG軚盤，不但可配合駕駛遊戲使用，還可以用作飛機桿用呢！

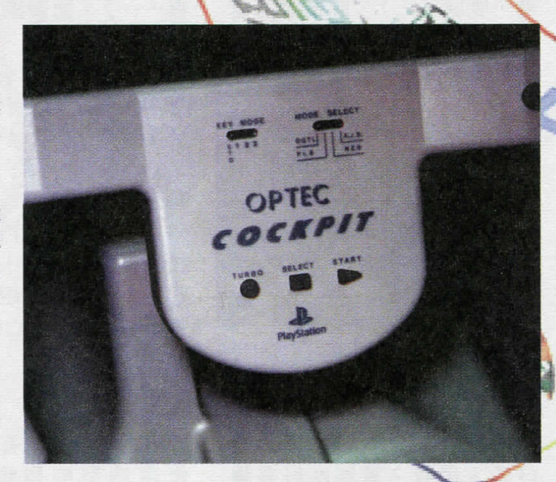
OPTEC COCKPIT ANALOG 軚盤

上天——駕飛機

COCKPIT擁有如民航機駕駛盤那種伸縮桿，可同時玩到飛機和賽車GAME。而且對應SONY的ANALOG TWIN STICK，雖然靈活性不及原型好，但還算方便易用。可以用腳踏加速也加回不少分數呢！當你以「模擬雙棍模式(E)」加上「EXPERT操作」進入《皇牌空戰 2》的時候便可以左手面的十字鍵進行手動微調和水平移動了。



■在《皇牌空戰 2》這隻對應「雙棍」的遊戲裏，便能以「EXPERT操作」玩各種高難度動作。



■OPTEC COCKPIT可以對應4種模式，分別是DIGITAL 、ANALOG 、SONY ANALOG STICK和 NEMCO NEGCON。可在軚上的活鍵選擇。

下地——駕車



■ANALOG軚盤駕車過彎靈活，如在對應NEGCON的遊戲中使用，更能於OPTION中調整各種微細設定。

在玩賽車GAME時，大家不但能LOCK死軚盤的伸縮桿，而且可以調節駕駛盤的斜度，方便在家中各種古怪「地型」耍玩。COCKPIT對應NAMCO出品的ANALOG手制NEGCON，於對應NEGCON的遊戲如《R.R系列》便能設定多種不同的轉向幅度。比原型更好的是，它的腳踏令你不用一面轉向一面加油刹車，過彎更加得心應手。



■OPTEC COCKPIT可以調節駕駛盤的斜度，方便之極！

奇情玩法：當TIME CRISIS的腳踏使用？

■TIME CRISIS裝配法：GUNCON裝在1P，而2P可裝上手制或軚盤

裝配GUNCON時把COCKPIT裝在2P位，在OPTION設定踏下腳踏為RELOAD，不用顧着上彈而無法瞄準，更能享受街機的感受。



■簡單的配置就可用腳踏玩TIME CRISIS。雖然可以用手制放在地下踩，不過後果自負。

GAME MUSIC STATION

《SENTIMENTAL GRAFFITI》CD COLLECTION系列

BY：米奇

《SENTIMENTAL GRAFFITI》自公開以來，便一直推銷遊戲中的12位女主角，當然，日本遊戲界近年很重視聲優，所以推銷女主角的背後其實也就是捧聲優，這一點可從遊戲其中一個出資者是聲優代理人公司MARCUS而明白其真正用意。

為了更具體介紹每一個《SENT～》女主角，NEC AVENUE自5月開始為每一位女角推出一張CD，每個月推出3張。在包裝上，這系列CD都是以甲斐智久新繪畫的插圖作封面，而封面小冊子的另一面就是負責該位女主角的配音員的彩照，加上各女角的泳裝作圖案碟面，單是看也頗具價值。除此之外，在日本購買時，還可得到先到先得送完即止的封面插圖明信片。而在CD中就有一張應募券，集齊12張應募券並填妥第10至12隻CD中附有的應募表格，便可參加抽獎，有機會得到特製商品。

隱藏聲軌寄情話

雖然有關方面在封面小冊上指出只有5條聲軌，不過實際上CD上所收錄的內容就有7節，其中有一節內容更是每位女角的CD都放在不同的聲軌上的，一時大意的話，真有可能沒有察覺到。米奇就為大家介紹每一節內容的大綱。

第一節　給主角的信

聲軌：1

這一節內容是女孩子給主角的留言信，內容都是説女孩子為了見到主角而從日本各地來到東京，可是因為各自的理由最後也沒有跟主角見面。她們留下這封信，就是希望主角如果還記得她們的話，希望主角能去見見她。

第二節　女角初登場曲

聲軌：2

第三節　小型播音劇

聲軌：3

這節內容就是CD的核心部分，女孩子以獨腳戲的形式憶述當年跟主角邂逅、交深至離別的經過。如果大家的日本功夫了得的話，這部分內容説不定會為你提供玩遊戲時的線索哩。

第四節　女角初登場曲（卡拉OK版）

聲軌：4

第五節　自我介紹及配音員的話

聲軌：5

這一節內容先由配音員扮演故事中角色來作自我介紹，內容包括她所就讀的學校和她的喜好。緊接而來的是那位配音員自由發揮的時間，當中有些配音員作自我介紹，有些配音員就會一人分飾兩角的自己給自己做訪問，更有人大談自己的初戀故事，內容也很有趣。

發售商：NEC AVENUE
價格：1529日圓

第六節　女孩子跟主角最懷念的物件或地方

聲軌：5（最後3-4分鐘）

隔了一大段空白之後，又是一節播音劇。女孩子帶主角來到她們最想帶主角去的地方，解釋為甚麼想跟主角到那裏去，部分女孩子更有一些跟主角有關的紀念品。是情深款款的一節。而這一節到最後都會留下伏線，告訴你後事要到遊戲版推出時再交待。

第七節　電話留言

聲軌：每個女孩子的CD各有不同

這一節可以説是隱藏訊息，因為每個女孩子這段留言都不會在相同的聲軌上。心水清的朋友應該會發現這系列CD的聲軌數超過70，自第6聲軌之後的幾乎都只是5、6秒的空白，只有一節長達分多鐘。

內容方面，都是女孩子打電話來找主角，可以主角不在，只有留下頗為傷感的留言。

經已推出的《SENTIMENTAL GRAFFITI》CD系列

杉原真奈美／豐島真千子

編號：NACG-1001
發售日：5月21日



澤渡穗乃香／鈴木麻里子

編號：NACG-1002
發售日：5月21日



綾崎若菜／小田美智子

編號：NACG-1003
發售日：5月21日



永倉惠美留／前田愛

編號：NACG-1004
發售日：6月21日



松岡千惠／米本千珠

編號：NACG-1005
發售日：6月21日

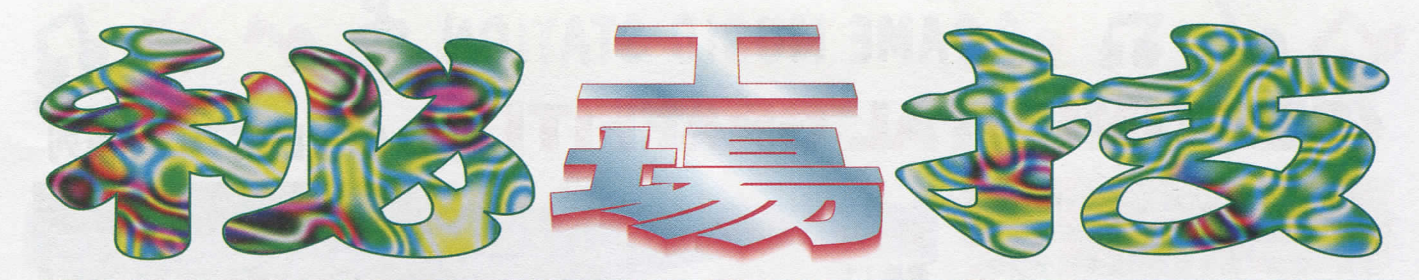


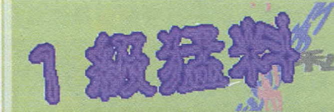
森井夏穗／滿仲由紀子

編號：NACG-1006
發售日：6月21日









OMAKE模式

遊戲：真說侍魂～武士道烈傳

機種：SATURN、PlayStation、NEO GEO

SATURN版的OMAKE～「黑子TALK SHOW」

此乃黑子與和狆之2人TALK SHOW，談話內容是教授《真説侍魂～武士道烈傳》之秘密，例如「羅將神三鬼之正體是……？」。若要使用此秘技，玩者須將「邪天降臨之章」及「妖花慟哭之章」兩章完成便可。

PlayStation版的OMAKE～「SIDE STORY」

在本編除主角（6人）以外的角色們之SIDE STORY，每用一位指定角色完成「邪天降臨之章」及「妖花慟哭之章」其中一章，便會在OMAKE中出現指定角色的SIDE STORY。照推斷各章都收錄了6位角色的故事，合共12位。

NEO GEO版的OMAKE～「迷你劇場遊戲」

此秘技可令玩者使用「侍魂三～斬紅郎無雙劍」的主角「緋雨閑丸」，在以京都為舞台展開迷你的RPG GAME。遊戲中會以MUITL-STORY方式進行，連KOF的草薙京亦會登場。若要使用此秘技，玩者只須將「邪天降臨之章」及「妖花慟哭之章」其中一章完成便可。



■「黑子TALK SHOW」



■SIDE STORY？？



■緋雨閑丸的「迷你劇場遊戲」

4級辟料 街機變EASY

遊戲：TIME CRISIS

機種：PlayStation

《TIME CRISIS》剛推出不久，就已經有秘技了，就是可以在「アーケード」中選擇難易度。而輸入方法非常簡單，只須在「アーケード」模式中，不斷向框外發射，會出現「EASY」字樣。選擇進入的話，就可以低難度進行遊戲了。

提供者：孔臻騰



■先選擇「アーケード」模式



■這時向框外發射，出現「EASY」字樣



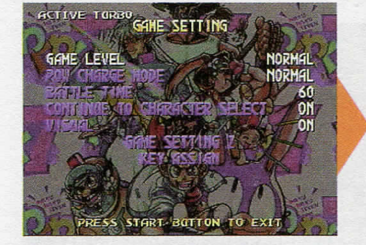
■嘩！有五格能源咁多



2級勁料 有新MODE，更有黑人

遊戲：WAKU WAKU 7
機種：SEGA SATURN

只須在標題畫面，同時緊按「X、Y、Z」及方向鈕「↑」不放，再按START，在SETTING畫面就會追加「ACTIVE TURBO」。而在DEMO畫面出現三次時，就會有一幅該月的CALENDER，每月不同。如在街機模式的角色選擇時將「L」及方向鈕「↓」一起按，就會有暗黑的角色使用了。



■看看左上角寫上了「ACTIVE TURBO」



■暗黑 POLITANK Z？！

1級猛料 隱藏指令

遊戲：ZERO DIVIDE 2
機種：PlayStation

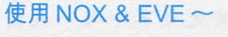
《ZERO DIVIDE 2》全部隱藏指令一次過大公開，詳列如下：

出現NECO的故事DEMO～

只須在爆機一次後，再開始時緊按「SELECT」＋「START」不放，等待進入STORY DEMO就行。

角色轉顏色～

爆機一次後，於角色選擇時緊按「↑」來決定，就會有2P的顏色。緊按「SELECT」來決定（按「□、△、○、×、L1、L2、R1、R2」任何一鈕），都會有不同的顏色選擇。



使用NOX & EVE～

只須爆機一次就行

使用NECO & MODOKI～

使用NOX或EVE爆機一次就可以

選擇對戰場地（STAGE 11、12）～

1 PLAYER MODE 完成 EASY LEVEL

選擇對戰場地（STAGE 13、14、15）～

1 PLAYER MODE 完成 NORMAL LEVEL

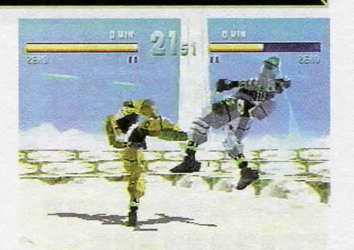
選擇對戰場地（STAGE 16、17）～

1 PLAYER MODE 完成 HARD LEVEL

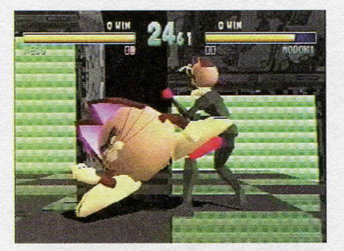
顯示角色的輸入指令～

於REPLAY時按「△」就會出現











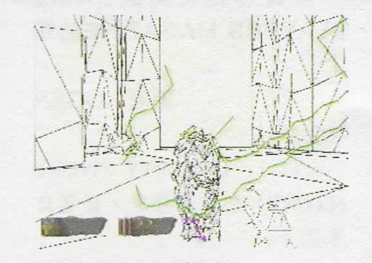


2級勁料 超級無限PASSWORD

遊戲：時空戰士DUAL LORD（日本版）
機種：N64

上期介紹的《時空戰士DUAL LORD》中，原來有頗多的趣怪PASSWORD可與大家一同分享。只需輸入以下不同的PASSWORD，就會有意想不到的效果。

「RDKDTL」～MENU會有新模式「テクスチャー」選擇，畫面就只會出現白底黑線的作戰模式。



■線框恐龍見過未？



■個頭大得好恐佈！



■新種發現小恐龍

「NHSGBNTTPTCCDRTR」～大頭MODE模式。
「HNTTTTTTTSCHHNG」～敵人突然變小。

電視遊戲信箱

這邊廂，SEGA SATURN新出的《SONIC JAM》大家見過了沒有？相信最吸引的莫過如立體的SONIC WORLD模式，效果簡直可媲美N64的《SUPER MARIO 64》，多邊形沒有半點爆的現像，技術上已明顯比上年的《NIGHTS》進步。那邊廂，PlayStation的《攻殼機動隊》的動畫播片效果異常出色，完全沒有播「爛」片的感覺，無使用任何外置配件而有這樣的質素，實在非常難得。似乎PlayStation在主機本身最弱的動畫播放能力上，已經有所提升。兩大次世代機種都向本身的最大極限挑戰，要以技術超越機能，成績上可說已有所交代。未來的發展會怎樣？都希望兩者在各方面都有所突破，各自各精彩，總相信有競爭才會有進步。

MEMORY CARD有問題？

WATER DRAGON 先生（遊戲誌）：

你好，我係第一次寫信來，而我有幾個問題想請教。

（1.）前一個星期我的朋友幫我在香港買了幾隻SEGA SATURN碟，一張擴張RAM CARD，和一張MEMORY CARD，當我想把新THEME PARK（MEMORY CARD）裡面的某SAVE打開時卻出現了這些字：「正しくロードすることができませんでした」。我不知如何是好，所以寫來問你。但如果是SAVE在SATURN內置RAM裡，便可以用，我也試過把SATURN內置RAM的SAVE，COPY到MEMORY CARD裡，但始終不可以用CARD上的SAVE，請問是CARD有問題還是我使用方法不當，但這CARD是可以SAVE其它GAME的。

（2.）是否開機前要把擴張RAM卡或SAVE CARD先插好？怎樣從機內取出CARD才是正確的方法？

多謝回答以上的問題。

祝身體健康！

DAVID

DAVID：

（1.）你的MEMORY CARD這是看個別遊戲的設計而定。因有部份遊戲是不能向MEMORY CARD取存任何DATA的，只可以取存在SATURN內置RAM裡。遇上這情況下可試試將MEMORY CARD的SAVE，COPY到SATURN內置RAM裡，就應該無問題。但相對亦有只能於MEMORY CARD取存的遊戲，皆因需要使用的DATA容量大，單憑SATURN內置RAM就不足夠（例如：《便利店時代》每次記錄都需要1507記憶單位）。所以最重要還是看看說明書上規格及所需的記憶單位，一切就會清楚得多了。

（2.）當然要啦！絕對不能在開機後才插上擴張RAM卡或SAVE CARD，否則後果自負。很容易會做成CARD本身甚至主機的損壞，後果嚴重。如要將CARD取出，最妥善的做法是先把主機的電源關掉，之後才取出CARD來就最為安全了。

幕後黑手回覆

PlayStation有朝一日「玩完」

編輯先生：

快人說快語，麻煩你解答以下問題：

（1.）PlayStation的《BOUNTY SWORD》何時推出SECOND呢？

（2.）《另類前線任務》何時推出？

（3.）PlayStation的《KING'S FIELD III》有沒有推出下集的機會？

（4.）除了《FINAL FANTASY TACTICS》外，編輯先生還有什麼SRPG是期待？（PlayStation AND SEGASATURN）

（5.）當PlayStation有朝一日「玩完」，PlayStation會否推出更強的機種來「接替」呢？若會，請問SONY會怎樣解決過渡期間GAME廠「叛離」或某機勢力冒昇之種種情況（例如：N64接替超任時被PlayStation及 SEGA SATURN瓜分勢力。）？

（6.）是否在PlayStation特約店買GAME絕對不會被炒價？如「玩具反斗城」等又是否絕對貨源充足？「GAME PLAYERS WORLD」又會如何？

（7.）PlayStation廠是否用錢來買GAME廠加入？（如正方形...）

（8.）究竟有沒有日本GAME書專講N64？（因很難找到！）何處有售？

（9.）N64有什麼SRPG值得期待？（除《火炎之紋章64》外

（10.）PUYU神是否消失了！？因不見他在GPM出沒？

THANK YOU VERY MUCH！！

祝貴刊企在其他GAME PLAYERS MAGAZINE的頭上

讀者 ROGER

ROGER：

（1.）《BOUNTY SWORD SECOND》仍在開發中，發售日未定。

（2.）《另類前線任務》8月7日隆重推出。

（3.）《KING'S FIELD》系列應該不會再有新作了。但同廠會有新作推出，玩法與《KING'S FIELD》十分相似。

（4.）《夢幻模擬戰IV》，非常期待。

（5.）現在來說似乎言之尚早了，PlayStation未有公布會推出任何新機種，況且每款機種在新舊交替時的形勢各異，當中所涉及商業決定外界不得而知，所以這類假設性問題恐怕不能回答了。

（6.）PlayStation特約店所賣的GAME，在價格上是固定售價，不會受供求影響而有所升降。不過，貨源是否充足就要問問他們才曉得了。而「GAME PLAYERS WORLD」並不是PlayStation的特約店，情形就當然與上述不同。

（7.）現在遊戲界是已經不是10年前的超任時代，軟體商要覺得有利可圖、發展潛力大的才會簽約加入硬體商陣形。雖然金錢肯定是其中之一大因素，但總不會單單用錢就可買GAME廠加入的。

（8.）スーパー64、ファミマガ64、電撃NINTENDO 64等都是專講N64日本GAME書，各大日資百貨公司圖書部均有代售。

（9.）暫時未有，皆因未有任何公布會有SRPG會於N64推出。而《火炎之紋章》據聞只會先推出超任版，發售日未定，N64還要再等多一陣。

（10.）PUYU神間中會在「STREET FAXER II」出現，留意一下吧。

幕後黑手回覆

《超級機械人大戰F》仲要延期！

MR. WATER DRAGON：

HELLO！在下有幾個問題請教你。

（1.）在下最近聽聞《超級機

械人大戰F》會延期。WHY？

(2.) 日後出了《超級機械人大戰F》後，你們會否像《FF VII》般推出全攻略？

(3.) 在《J-LEAGUE創造職業球會》中，怎樣令球會的資金增至999億（或數百億）呢？（這題雖有點舊，但無論如何請務必要答，因我怎樣也找不回這些秘技，到處找到補購不到，非常非常感謝。）

(4.) 於7月，有甚麼好玩的SLG GAMES玩呢？（SEGA SATURN的）

(5.) 在下看了一本漫畫雜誌，說MEDIA QUEST於13/6/97推出一隻有關四驅車的GAME，但為何於貴刊的新GAME時間表中找不到呢？

(6.) 其實某些正版GAMES都不太貴（約$300左右），但為何仍有那麼多人玩翻版碟呢？

希望你不要嫌我煩，信紙，信封差勁，字體差……（請別投籃）

祝MR. WATER DRAGON越來越有型！

貴刊銷路直線上升

感慨《大戰F》遲出的流川楓

感慨《大戰F》遲出的流川楓：

(1.) 這就要問問「BANPRESTO」了。

(2.) 推出《超級機械人大戰F》攻略全書？這個建議我們會考慮的。

(3.) 《J-LEAGUE創造職業球會》的秘技如下～

先要符合以下3項條件：A.已設立了青年軍；B.球會總球員數目到達16人上限；C.球隊中正有人派去海外留學。在每年年初要決定選錄新球員入隊時，必須選一名來自青年軍的人，這樣秘書便要你先將某些球員「移籍」以騰出空位，只要將那位留學海外的球員「移籍」，就會發現不知為何資金會增加數十億甚至是超過一千億。本黑手就試過將29歲的古川昌明「移籍」，就賺得了999億；但同樣地將20歲的古川昌明「移籍」的話，就只得40億左右。相信這是與該球員實力及當時身價有關，總之派多點球員去留學，就一定有賺。

(4.) 《桃太郎道中記》、《同級生2》都是7月的SLG GAMES大作。

(5.) 因為MEDIAQUEST於「SEGA SATURN」推出的《迷你四驅超級工廠》，是在7月31日發售的。

(6.) 皆因另有一些人會認為玩翻版的價錢比較平，試問「$100三隻」與「$300一隻」你會怎樣揀？但大家不要忘記，盜取知識產權是觸犯法律的行為，無論如何本黑手都不會認同「只要有著數，犯法都是應該的」這種不負責任的心態。

幕後黑手代答

《九龍風水傳》，開門！

幕後黑手先生：

(1.) 在《九龍風水傳》中，第一次進入天堂劇場時，玩到流程「16」，之後便要落地下一樓，究竟應該用那條樓梯？（請說出大約在1樓？號門或那道門的附近，44期的MAP。）

(2.) 如果用「E」附近那樓梯，但附近有隻門會鎖住，如果用6號門附近那條，就入唔到去，又如果用3號，流程附近那條，落到去一轉有有隻門死都開唔到，如果係用呢幾條樓梯落去，應該用甚麼辦法去開附近的門？

祝《遊戲誌》長賣長有！！

史上最蠢的小強

史上最蠢的小強：

(1.) 因為在天堂劇場一帶的範圍太過廣闊，樓梯亦多不勝數，所以很難確切地告訴你該於那個位置。不過可以肯定的是，一定會有樓梯通往地下一樓的，這點可以放心。

(2.) 既然你已試過將附近的門開啟而不成功的話，即表示這些地方暫時未曾是你現在該去的地方，是要到適當時候才自會開啟的。所以不要再花時間，到別處去吧！

幕後黑手回覆

《便利店時代》秘技唔O.K.？

編輯先生：

HI！我不敢說我是長期讀者。我可以說的是，我經常買。（因為我大約上年夏天才買SATURN。所以我以後便開始買「GAME PLAYERS」了。但貴刊若能再改善一些毛病，我想貴刊定能做到完全無瑕，我亦必成為你的長期讀者呢！閒話休說，以下我所提出的，是我的投訴，亦是我的意見，請你為我一解答吧！THANK YOU！

(1.) 我是一個女孩子，但我亦練得一手好的格鬥「GAMES」技術，本人很喜歡BLUE MARY這個角色，希望貴刊有《KING OF FIGHTER 97》消息，便盡快報導啊！

(2.) 我是一個極愛玩模擬遊戲的人，所以是排有一隻GAME叫《便利店時代》，我有買。這隻GAME很不錯，很適合我這些常去超市場購物人……。可是，貴刊於第48期秘技工場中所刊出的「2級勁料」，竟然是使用不能的秘技！令我浪費了不少金錢（在GAME裡），而且更令我曾經倒產！當時我實在很氣憤，（我現在摸不著所謂的秘技用法！即使我喚來幾個玩GAMES壯男幫手！）不知是否我不懂操作，或是貴刊出錯呢？有請貴刊重申一次這秘技的用法，O.K.？THANKS！

(3.) 還有這隻GAME內，有一項調查功能，內裡分開「買った商品」及「欲しかった商品」，可不可以清楚說說是甚麼來的？

(4.) 貴刊的影響力是無可置異的！經您們一介紹完《新THEME PARK》。之後我走遍全銅鑼灣也買不到了！恭喜！（但我一定會憑著毅力找到的！但，你可不可以幫我留一隻？）

(5.) 我覺得貴刊的問題不在於偏重於介紹那一隻GAME，那一部主機的遊戲因為不是全人類都愛玩某一類GAMES的，貴刊要做到多元化，但亦受每期版位所限，是很難的。所以你們這類報導性，又或者介紹性質高的刊物，是要非常留心內容的準確性的。因為可能很少的錯誤，便以令很多人玩不到，而對貴刊失信心，即使報導準確，亦要留要行文的清晰性。例如，按掣的方法要清楚寫出，不宜淨說「之後按取消掣」，「按選擇掣」盡可能寫埋是按那個掣「A」OR「B」OR「C」‥‥等，確保清楚無誤，令到即使任何初心者看看貴刊都NO PROBLEM！

SORRY！信太長了，可能不被刊出，但務請認真對待小女子之愚見，及盡快重申秘技的用法啊！多謝！

祝貴刊一枝獨秀！

模擬女皇上

模擬女皇：

(1.) 《KING OF FIGHTER 97》上期已開始有最新消息公布，請繼續留意「遊戲誌」的報導。

(2.) SATURN的《便利店時代》的免費牌照秘技，嘗試再詳細說明一次：

A.首先要選擇開新便利店，但不去申請任何牌照（全部選擇「×」）。

B.然後到正式營業時，選擇「改築」。

C.畫面的內容會再問你是否要申請牌照時，全部選擇「○」，再按「A」決定。

D.到進入「內裝」選擇畫面時，按「B」取消。

E.這樣就會發現所有煙、酒及藥物牌照都可免費申請。

(3.) 「買った商品」可算是一個銷售排行榜，說明當天受歡迎貨品的走勢。而「欲しかった商品」則是每天顧客對貨品要求的指標，通常是店內並無供應之貨品。

(4.) 請親自致電「遊戲誌專賣店」訂購，電話23911067。

(5.) 這個情況我們會盡速改善，多謝妳的寶貴意見。

幕後黑手回覆



無責任讀者擂台

今期主題：酒井版拳皇外傳＋華山論劍

酒井明的KOF'96 SIDE STORY

提起《KOF '96》，相信眾機迷定不會陌生；亦相信曾是不少機民日夜「鑽研」的對象。可是，關於內裏的兩個主角——草薙京及八神庵，大家又知道多少內裏故事呢？只知道兩人都是「玩火少年」，招式差不多；連SNK也略嫌敷衍地交待說「草薙與八神家係世仇……」而已。似乎SNK希望留給機民們多點空間，好讓大家替他倆開拓一個屬於自己的故事意境，激發創作熱潮。就此，我有一個這樣的故事，望與眾編輯老師及機民們分享；唯望眾老師能高抬貴手，能騰出一點空間給晚輩發表一下，此願足矣。

在故事開始之前，有些要交待一下：我把草薙京的年齡「調校」一下，他比八神年少兩歲。

我的故事是這樣的：

八神庵，十四歲，當年還是學生。他於手術室門口，等候媽媽——八神千代的好消息。「對唔住，小朋友，我哋已經盡晒力……」那醫生說。一串又一串的眼淚，覆蓋着他那還未乾的臉上的淚痕……他很混沌，腦袋只覺不斷盤旋着的一句話；母親於病床時，不斷痛苦地重複的一句話。「庵，阿爸呢……仲唔快啲叫佢嚟……」

「佢唔係我爸爸！我姓八神！我冇老豆嘅！」八神斬釘截鐵。而於媽媽面前，他只重複一句：「佢唔會嚟㗎……」

靈堂上。於千代的遺照旁，放着幾個由老師及同學們送來的花牌；於今天早上，卻多了一個花籃，上面的布條寫着：「夫，草薙柴舟贈」……

「同我掠咗佢！」八神庵怒不可遏，把花籃擲下，掉給在場的法師。「呀，咁做好似唔係幾好……」

「我叫你同我掠咗佢呀！」八神怒極，於手上儲起火勁，低手便焚掉了花籃。

「邊個咁好火~~氣呀！」靈堂門口傳出一把中年女人聲音。「喺自己阿媽面前都咁好火，仲燒埋老豆送嚟個花籃，呢種仔孝順極有限囉！」來者趾高氣揚，目中無人。於中年女人面前，站着一個滿腮鬍子的中年男子；他面上，罩着一層死灰。「千代，對唔住……」那男人說。

八神庵不語。他只淡淡的回那男人說：「乜你仲記得佢咩？呢度冇人幫你準備喪服嚼。」「我哋有嚼！」那女人高聲叫着。「快啲啦老公！我哋陣間仲要陪RUGAL叔佢打GOLF㗎！」她撐起手肘，欲推開八神庵。

不料八神反手，旋身一抓，把那女人的頸項狠狠地掀個正着；在場的人都十分驚愕。「我話俾妳聽！我念在你係女人，如果唔係我呢一爪就抓死妳！」八神的怒已達沸騰。

「做咩呀媽？」就在這命懸一線時刻，身後一個披着黑色衣衫，卻並非喪服的年青男子急步跑來，並隨意把手上的電單車頭盔擱在一旁。「快的放開我阿媽！」那年青人用手指着八神。

八神並不認識他，卻見其駕駛手套上有個太陽圖案。「八神，唔好啦……」那中年男人還未說完，那年青人已抓着八神的手，企圖掙扎逃開。「京，呢個你阿哥嚟㗎，禮貌啲……」

「老豆，你仲維護……」京還未來得及說那「佢」字，已被八神反扯甩開了他。「你就係草薙京？」八神大聲的問。「係又點呀！」兩人未待說畢，已向着對方衝上去，劇戰一觸即發！

可是八神技勝一籌，以一招琴月．陰把京擒下，更在京的額上留下一條長長血痕。未待半刻，八神已使出八稚女，把手上及心裏的怒火一併「恭迎」；不料那中年男人卻飛身攔在八神身前，吃了這招八稚女。

「老豆，你點呀！」京衝上前，抱起倒在地上的爸爸。「京，佢呢招使出個陣因為瘋狂之血發作，係睇唔到眼前目標㗎……」京的爸爸微喘着氣，慢慢吐出幾句話。

「你地快啲走！我唔想再見到你地！我阿媽死同你地無關！」八神別過臉去，說得斷腸，說得斬釘截鐵。京眼前一紅，抹抹雙眼，赫然發現有血；是從額上流下來的血。

「你就係我老豆以前提起嗰個咩八神庵吓話……你同我記住！我呢個傷口一定會還番俾你！」京的說話，似乎比八神的怒意更盛。京請求爸爸不如離開；他亦帶那驚魂未定、頸上還留着八神指印的女人離開。誠可笑、亦可悲，只有那爸爸——草薙柴舟，是帶着黯然神傷的心離去……

草薙京，從沒想過世上竟有如此強的人；他要為額上的傷，尋回一個公道。

八神庵，憤恨那男人拋妻棄子，更令京得到家庭溫暖，自己卻得不到；他，為了媽媽，向那男人的兒子報復。

草薙柴舟，撇下自己心愛的女人，更讓自己的兒子用母親的姓，並娶了另一個，一定有難言的苦衷，不可告人的秘密……

這故事，由「我失去幸福」開始。

這就是晚輩的劣作了。不知各看官們有何看法？各編輯老師們意見何如？望各老師能多加批評，不勝感激！最後，謝謝編輯先生能刊登這封信。

酒井明

SATURN華山對遊戲誌的意見

遊戲誌編輯們：

大家好。本人是貴刊的長期支持者之一，多期之下，現有一點意見向貴刊提出，希望大家不要見怪（最好就接受……）

1.近幾期中，新GAME評壇有一些改變（想是為了省位），由一頁4 GAME改成一頁7 GAME，多是多了，只是評論方面短了很多（精簡但不能詳盡說出試GAME者之意見）。而且有一個很大的錯處出現，就是短評欄中，竟看不見GAME的機種，弄至看GAME估主機，似乎就……希望能夠加上PlayStation、Sega Saturn或N64等簡稱以讀者分辨。

2.貴刊雖是十分努力介

紹一些新近推出的GAME，但是欠缺一些COMING SOON之類的簡介，資料不足下，只依賴新GAME就買GAME，就冒險了一點（翻版就可亂買，正版可是十分貴的。）這情況在近期相信都改善不了多少，為了各位讀者着想，為各位支持正版的機主着想，加大新GAME評就是最好的方法。新GAME評最好以短陣（Matrix）方式出現，試GAME者a、b、c、d……這樣既可省位，又可容許讀者更易明白那些GAME的表現（不同筆者的評GAME標準差別十分大、一些緊一些寬，而且好多時因GAME性質不是個人喜好而減分，如果一人試幾隻就容易見到筆者的偏向，令讀者少受誤導，一個不愛格鬥的人又怎能正確地評價《SF2》或《KOF》系列呢！）

因為新GAME評的重要性（買GAME＝錢不見了），所以加大頁數是應該的（6-10頁起碼，攻略是有用，但是新GAME介紹更有用，《KOF 96》的長期說明都6頁以上啊！一隻GAME 1人試15-30鐘便十分足夠，所以是十分易亦十分值得做的。）一本GAME書30多元，一只GAME是300多元，GAME書的價值不就是提供資料給讀者買GAME嗎？

3.有主題的無責任擂台更為以前好看，既可讓大家交流心得，又可較專注於一些有趣的題目上，實在是《GPM》的一大賣點。只是投稿的信並未限制字數，導致文章長短不大（長的可不一定有見地），最好限制一下字數，容許更多人表達意見。除卻專題外，最好留一封信位給另類（或過了主題期號）的其他來信登一登，不是令無責任擂台更全面性嗎？

4.讀者GAME評其實是可以不放在無責任擂台中的，如果由貴刊提供一些郵簡式副頁（免郵票更好），副頁中設定了一定的格式，相信各位《GPM》讀者都不會不理會這和其他人分享意見的機會的。這時讀者GAME評的資料來源怕不會缺乏，又可成一新的內文題目了。

5.小弟其實早已投過幾次信，一直都對新GAME發售表有點意見，那就是GAME LIST的SORTING問題，在同日子下的發售GAME應要順排一下的，用不同的顏色字代表「新發表」、「日子更改」作品，讀者自更易閱讀。（如果不明小弟所言，請看一看《SATURN FANS》的新GAME發售表以作參照。）

6.貴刊的排位方面問題依舊，本人雖想參加「FF7」的抽獎，卻又不想剪穿背頁的《EO》攻略，那怎麼辦才好呢？補購的兩頁紙期期相近，有點浪費，不如印在「專賣店」門外不是更好嗎？（或幾期才印一次。）貴刊的攻略是多了一些，不妨留一位置作遊戲困難解答，解決一些讀者的攻略問題。（圖文並茂下，可以詳細解答問題，比「信箱」的一言兩語好得多。）（請參考《任天堂Magnize》的黑白內頁形式）

7.玩家們最怕的事情是i）炒GAME，ii）買錯GAME，iii）買不到GAME，翻版貨卻一一能解決以上的三大問題，（冇得炒、錯了便算，更不會買不到）。早一排，水龍先生有句話是說：「冇話奸商炒GAME，多付的錢是早些玩的代價。」（希望沒有會錯意），話是沒有錯，只是卻站在「尊賣店」的立場，不合理的價格就是令「買正版的人」被他人冠上「笨蛋」的稱號。5800日圓的東西賣300多元，本人會覺得抵、合理、如果賣580元就是貴，買了後再看看別人20元的翻版碟，心情已不是好的了（我支持正版……），再被人笑一笑，更是買貴貨，那能不心淡。所以本人一直希望代理方面做零售以便控制價格（《Langrisser III》限定版，連「尊賣店」初時都賣530多元……實在令小弟大失所望……），只要價錢合理，買正版GAME自然是最好的選擇。

以上種種皆是小弟愚見，如有得罪，敬請見諒。

祝《遊戲誌》新年進步，更創高峰。

By SATURN華山





以上純屬讀者個人意見，
與本刊立場無關

第 56 期
文字稿題目：
對拳皇 97 的感想
文字稿截稿日期：
8月13日
畫稿截稿日期：
8月16日

第 57 期
文字稿題目：
理想的 RPG 遊戲
文字稿截稿日期：
8月27日
畫稿截稿日期：
8月30日



新GAME時間表

PlayStation

7月發售遊戲

4日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	拳皇'96	SNK	價格未定	FIG
10日	火竜娘-柳 判官--高 悠環-	火龍娘	GUST	6800日圓	AVG
	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.1 虹色の青春	心跳回憶劇場系列 Vol.1 虹色之青春	KONAMI	價格未定	AVG
	Quest for Fame	Quest for Fame	SCE	6800日圓	ETC
	ARMORED CORE	ARMORED CORE	FROM SOFTWARE	5800日圓	STG
11日	サガ フロンティア	SAGA FRONTIER	SQUARE	6800日圓	RPG
17日	雷ウク機兵ガイブレイブ	雷弩機兵GUYBRAVE	AXELA	5800日圓	STG
	ダービースタリオン	打吡大賽馬	ASCII	6800日圓	SLG
	RECIPROHEAT 5000	RECIPROHEAT 5000	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	RAC
	ストリートファイターEX plusJ¥	街頭霸王EX plus α	CAPCOM	5800日圓	FIG
	バーチャル飛龍の拳	VIRTUAL飛龍之拳	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	RALLY CROSS	RALLY CORSS	SCE	5800日圓	RAC
	みんなのGOLF	大家一起打哥爾夫球	SCE	4800日圓	SPT
	攻殻機動隊GHOST in the SHELL	攻殼機動隊GHOST in the SHELL	SCE	5800日圓	STG
	マスター オブ モンスターズ	怪獸之王	東芝EMI	5800日圓	SLG
	CAT THE RIPPER-13人目の探偵士-	CAT THE RIPPER-第13個偵探-	TONKINHOUSE	5800日圓	AVG
	バウンダリーゲート	BOUNDARY GATE	PACK IN SOFT	5800日圓	ETC
	クロックタワー~The First Fear~	CLOCK TOWER~The First Fear~	HUMAN	3800日圓	AVG
	怪物パラ☆ダイス	怪物天堂	MAKE SOFTWARE	5800日圓	SPT
	ProofClub	ProofClub	YUTADA	5800日圓	SPT
18日	超人学園ゴウカイザー	超人學園鋼帝王	URBAN PLANT	5800日圓	FIG
	The Bombing Islands	炸彈島	KAMCO	4800日圓	PUZ
24日	Carnage Heart EZ	Carnage Heart EZ	ARTDINK	5700日圓	ETC
	倉庫番ベーシック	倉庫番PACING	伊藤忠商事	3800日圓	PUZ
	西陣パチンコ天国Vol.2	西陣彈珠機天國 Vol.2	KSS	5800日圓	ETC
	激突! 四駆バトル	激突!四驅大戰	COCONUTS JAPAN	5800日圓	RAC
	実況パワフルプロ野球'97開幕版	實況POWERFUL職業棒球97開幕版	KONAMI	5800日圓	SPT
	OUTLIVE Be Eliminate Yesterday	OUTLIVE Be Eliminate Yesterday	SUN SOFT	5800日圓	ACT
	モンスターファーム	怪物農莊	TECMO	5800日圓	SLG
	パンツァーバンディット	PANZER BANDIT	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	神聖伝メガシード復活編	神聖傳MEGA SEED復活編	BANPRESTO	5800日圓	SRPG
	マイホームドリーム	MY HOME DREAM	VICTOR SOFT	5800日圓	SLG
25日	超光速グランドール	超光速GRAND DOLL	BANDAI VISUAL	5800日圓	ACT
	超光速グランドール 初回限定版	超光速GRAND DOLL(初回限定版)	BANDAI VISUAL	7800日圓	ACT
	チージィ	TEAS	JALECO	5800日圓	STG
	未踏峰への挑戦 アルプス編	向未登之峰挑戰 阿爾卑斯山編	NET YOU	6800日圓	SPT
31日	ハード・ブロウ	HEART BLOW	EA VICTOR	5800日圓	SPT
	BASE BALL NAVIGATER	BASE BALL NAVIGATER	ANGEL	5800日圓	SPT
	スペースインベーダー	太空侵略者	TAITO	2800日圓	STG
	パチスロ完全攻略 ユニバーサル公式ガイド vol. 2	老虎機完全攻略 世界GUIDE vol. 2	日本SYSTEM COMPUTER	6800日圓	TAB
	バーチャルボウリング~テンピンアレイの奇跡	VIRTUAL保齡球	日本物產	6800日圓	SPT
	DARKSEED 2	DARKSEED 2	B FACTORY	5800日圓	AVG
	トレジャーギア	TREASURE GEAR	未來SOFT	5800日圓	RPG
	X-COM未知なる侵略者	X-COM不明侵略者	MEDIAQUEST	5800日圓	SLG
	スーパーブラックバスX	SUPER BLACK BASS X	STAR FISH	5800日圓	SPT
	ラングリッサーI&IIレギュラーパッケージ	夢幻模擬戰 I&II標準裝	MASIYA	5800日圓	SLG
	ラングリッサーI&IIスペシャルパッケージ	夢幻模擬戰 I&II特別裝	MASIYA	6800日圓	SLG
下旬	MOBILE SUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR	MOBIL SUIT GUNDAM PERECT ONE YEAR WAR	BANDAI	6800日圓	SLG
	ナスカーレーシング	NASCAR RACING	SIERRA PIONEER	5800日圓	RAC
7月	NHL 97	NHL 97	EA VICTOR	5800日圓	SPT
	ボイスファンタジア	VOICE FANTASIA	ASK講談社	6800日圓	AVG
	DX人生ゲーム II	DX人生遊戲 II	TAKARA	5800日圓	TAB
	初恋ばれんたいん	初戀情人節	FAMILY SOFT	5800日圓	AVG
	新戦記ヴァンゲイル	新戰記VANGATE	YUMEDIA	5800日圓	FIG

8月發售遊戲

1日	ロックマンX4	洛克人X4	CAPCOM	5800日圓	ACT
	ロックマンX4 スペシャルリミテッドパック	洛克人X4 特殊限定版	CAPCOM	6800日圓	ACT
7日	FIGHTING NETWORK RINGS	FIGHTING NETWORK RINGS	NAXAT	5800日圓	FIG
	ライフスケイプ2 ボディバイオニクス~驚異の小宇宙 人体	無限生機2	MEDIAQUEST	5800日圓	ACT
	南方ャト堂登場	南方珀堂登場	ATLUS	5800日圓	AVG
	メダルスラッグ	METAL SLUG	SNK	5800日圓	ACT
	アルカノイド-リターンズ	艾卡洛度RETURNS	TAITO	4800日圓	ACT
	ガンバレット	GUN BALLET	NAMCO	5800日圓	STG
	同級生2	同級生2	BANPRESTO	6800日圓	AVG
	同級生2 EXTRA BOX	同級生2 EXTRA BOX	BANPRESTO	13800日圓	AVG
	美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語	美少女花札紀行 岩手秘湯戀物語	FOG	5800日圓	TAB
	Jet Moto	Jet Moto	SCE	5800日圓	RAC
21日	ぱるてるみゅーず	PASTEL MUSES	SOFT OFFICE	4800日圓	PUZ
28日	プリクラ/アーケード ギアーズ	PRIRURA / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ETC
	COOL BOARDERS 2 Killing Session	COOL BOARDERS 2 Killing Session	WAVE SYSTEM	5800日圓	SPT
	マーヴル・スーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROES	CAPCOM	5800日圓	FIG
	グラディウス外伝	GRADIUS外傳	KONAMI	5800日圓	STG
	悠久幻想曲	悠久幻想曲	MEDIA WORKS	5800日圓	SLG
	ウーズ	WIZ	B FACTORY	5800日圓	ACT
29日	ザ マスターズファイター	THE MASTERS FIGHTER	CINEMA SUPPLY	5800日圓	FIG
	パラノイアスケープ	PARANOIA SCAPE	MACHIRUDA	5800日圓	ACT
下旬	メックウォリア2	MECH WARRIOR 2	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
	マネーアイドル エクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
8月	エルフを狩るモノたち-花札編-	搜獵妖精的傢伙們-花札編-	ALTRON	5800日圓	TAB
	ロボ・ピット2	ROBO PIT 2	ALTRON	5800日圓	FIG
	スターボーダーズ	STAR BOARDERS	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG
	アフレイドギア	AFRAID GEAR	ASMIK	價格未定	SLG
	エルフを狩るモノたち-完栓版-	搜獵妖精的傢伙們-完全版-	ALTRON	5800日圓	AVG
	X2	X2	CAPCOM	5800日圓	STG
	はじめの一歩	第一神拳	講談社	5800日圓	SLG
	トリパズ△	TRIPAZ△	SANTOS	4800日圓	ETC
	ラストレポート	THE LAST REPORT	SHOUEI SYSTEM	5800日圓	AVG
	あやかし忍伝くの一番	不可思議忍傳 九之一番	翔泳社	價格未定	SLG
	栄光のセントアンドリュース	光榮之聖安德魯斯	小學館PRODUCTION	5800日圓	SPT

9月發售遊戲

4日	スペクトラルフォース	SPECTRAL FORCE	IDEA FACTORY	5800日圓	SLG
	パロウォーズ	沙鍋曼蛇大戰略	KONAMI	5800日圓	SLG
11日	聖刻1092操兵伝	聖刻1092 操兵傳	YUTAKA	5800日圓	RPG
	聖刻1092 操兵伝 限定版(仮面付き)	聖刻1092 操兵傳 限定版[付送面具]	YUTAKA	9800日圓	RPG
25日	アザーライフ アザードリームス	OTHER LIVE OTHER DREAM	KONAMI	5800日圓	ETC
	プロレス戦国伝 HYPER TAG MATCH(仮称)	職業摔角戰國傳 HYPER TAG MATCH(暫名)	KSS	5800日圓	SPT
上旬	くるみミラクル	久留美奇蹟	BANPRESTO	5800日圓	SLG
中旬	青龍伝説~外伝~	青龍傳說~外傳~	BAP	5800日圓	FIG
下旬	BATTLE FORMATION	BATTLE FORMATION	BANPRESTO	5800日圓	SLG
9月	FIGHTING ILLUSION~K-1 REVENGE~	FIGHTING ILLUSION~K-1 REVENGE~	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	FIG
	ウキウキ釣り天国~人魚伝説の謎~	誘惑釣魚天國~人魚傳說之謎~	TEICHIKU	價格未定	SLG
	天空のエスカフローネ	聖天空戰記	BANDAI	6800日圓	AVG
	風のノータム	風之羅達姆	ARTDINK	5700日圓	SLG
	サウンドノベルツクール2	音樂小說創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	熱砂の惑星	熱砂之惑星	伊藤忠商事	6300日圓	SLG
	ストリートファイターコレクション	街頭霸王COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	FIG
	ブレスオブファイアIII	龍之戰士III	CAPCOM	5800日圓	RPG
	B線上のアリス~ALICE on Borderlines~	B線上的愛麗斯	講談社	6800日圓	ETC
	プロジェクト・ガイアレイ	佳亞雷計劃	翔泳社	價格未定	ACT
	ラグナキュール	RAGNACAL	SCE	5800日圓	RPG
	サイドポケット3	SIDE POCKET 3	DATA EAST	價格未定	TAB
	オールスター麻雀	明星隊麻雀	PONYCANNON	6800日圓	TAB
	卒業VACATION	卒業VACATION	毎日COMMUNICATION	價格未定	SLG

10月發售遊戲

3日	10101(仮称)	10101(暫名)	SUNTECH JAPAN	5800日圓	ACT
下旬	ボールブレイザー	BALL BLAZER	BPS	5800日圓	PUZ
10月	どきどきシャッターチャンス☆~恋のパズルを組み立てて~	心跳SHUTTER CHANCE	日本一SOFTWARE	5800日圓	PUZ
	スペクトラルタウーII	SPECTRAL TOWER II	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	トラ! トラ! トラ!	虎!虎!虎!	NEXUS INTERACT	6800日圓	SLG

11月發售遊戲

上旬	CALCOLO(仮称)	CALCOLO(暫名)	GRAVE	4800日圓	不詳
下旬	ハークス アドベンチャー	HACK'S ADVENTURE	BPS	5800日圓	AVG
11月	ラブリーポップ2 in 1雀じゃん恋しましょ	戀愛報告 2 in 1 雀戀	BOSICO	6800日圓	SLG

12月發售遊戲

12日	マリア(仮称)	瑪莉亞(暫名)	AXELA	6800日圓	ETC
12月	OPTION チューニングカーバトル(仮称)	OPTION TURNING CAR BATTLE(暫名)	MTO	5800日圓	SLG
	ハイパーオリンピック インナガノ	超級長野奧運會(暫名)	KONAMI	價格未定	SPT

97年發售預定遊戲

夏	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	FIG
	Wizard's Harmony 2	Wizard's Harmony 2	ARC SYSTEM WORKS	4900日圓	SLG
	タクティクス オウガ	TACTICS ORGA	ARTDINK	5800日圓	SRPG
	ASH TO ASH(仮称)	ASH TO ASH(暫名)	E3 STUFF	價格未定	FIG
	バーチャルバスフィッシング(仮称)	VR鱸魚垂釣(暫名)	E3 STUFF	價格未定	SPT
	ブリガンダイン-幻想大陸戦記-	幻想大陸戰記	E3 STUFF	5800日圓	RPG
	G·O·D pure	G•O•D pure	IMAGINEER	5800日圓	RPG
	イイナ	依娜	IMAGINEER	價格未定	ETC
	ホームドクター(仮称)	家庭醫生(暫名)	SUCCESS	價格未定	ETC
	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUNSOFT	價格未定	SLG
	フロントミッションオルタナティヴ	另類前線任務	SQUARE	價格未定	SRPG
	アークザラッド·モンスターゲーム	ARC THE LAD 怪獸遊戲	SCE	價格未定	ETC
	装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語	裝甲騎兵外傳 藍騎士物語	TAKARA	5800日圓	ACT
	ルシファード~世界末への挑戦~	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
	J's RACIN'	J'S RACIN'	DIGITAL FRONTIER	價格未定	RAC
	子育てクイズ マイエンジェル	教子小測驗 MY ANGEL	NAMCO	價格未定	ETC
	こちら葛飾区亀有公園前派出所~ハイテクビル侵攻阻止作戦 の巻(仮称)	這裏是葛飾區龜有公園前派出所(暫名)	BANDAI	價格未定	SLG
	ドラゴンボールGT(仮称)	龍珠GT(暫名)	BANDAI	價格未定	FIG
	グランド　セフト　オート	GRAND SEPT ODE(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ETC
	ムーンライトシンドローム	月光症候群	HUMAN	價格未定	AVG
	夢·色いろ	夢・色彩繽紛	FEAZARD	5800日圓	SLG
	蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	5800日圓	RPG
	ミントン警部の捜査ファイル 道化師殺人事件	道化師殺人事件	RIVERHILL SOFT	價格未定	AVG
秋	宇宙機動VANARK	宇宙機動 VANARK	ASMIK	價格未定	SLG
	イバラード	依巴拉度	SYSTEM SAKOMU	價格未定	AVG
	ファーランドストーリー四つの封印	古大陸物語~四個封印	TGL	6800日圓	SLG
	true/real/fantasy	true / real / fantasy	DREAM CUBE	價格未定	RPG
	英雄志願-Gal Act Heroism-	英雄志願	MICROCABIN	6800日圓	RPG
	MOON	MOON	ASCII	價格未定	RPG
	パラダイスロスト	迷失樂園	ASCII	價格未定	RPG
	パワードール2	特勤機甲隊2	ASCII	價格未定	SLG
	L. S. D.(仮称)	L.S.D.(暫名)	ASMIK	價格未定	ETC
	SIDEWINDER 2	SIDEWINDER 2	ASMIK	5800日圓	STG
	情熱熱血アスリーツ~泣き虫コーチの日記(仮称)	情熱熱血田徑 喊飽教練的日記(暫名)	ASMIK	價格未定	SLG
	森の王国(仮称)	森林王國(暫名)	ASMIK	價格未定	SRPG
	ぼのぼーど	BONO BOARD	AMUSE	價格未定	TAB
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	メビウスリンク3D	MOBIUS LINK 3D	伊藤忠商事	價格未定	STG
	メルティランサー Re-inforce	銀河少女警察 Re-inforce	IMAGINEER	價格未定	SLG
	バーガーバーガー	漢堡包時代	GAPS	5800日圓	SLG
	ときときポヤッチオ	心跳小情人	KING RECORD	5800日圓	RPG
	THE HIVE WARS	THE HIVE WARS	KSS	6800日圓	STG
	ジャーム-狙われた街-	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	修羅の門	修羅之門	講談社	5800日圓	AVG
	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.2 彩のラブソング	心跳回憶劇場系列 Vol.2 彩之愛歌	KONAMI	價格未定	ETC
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	SUNSOFT	價格未定	AVG
	STAR WINDER	STAR WINDER	J.WING	4800日圓	RAC
	ミニ四駆 爆走兄弟レッツ&ゴー!! WGPハイパーヒート	四驅兄弟WGP HYPER HIT	JALECO	價格未定	SLG
	フロントミッション 2	前線任務 2	SQUARE	價格未定	SRPG
	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚~十勇士陰謀編~	浪客劍心 明治劍客浪漫譚~十勇士陰謀~	SCE	價格未定	RPG
	ダムダムストンプランド	DAM DAM STOMPLAND	SME	5800日圓	ACT
	NHL オープンアイス(仮称)	NHL OPEN ICE(暫名)	SOFTBANK	3800日圓	SPT
	タイガーシャーク	TIGER SHARK	SOFTBANK	3800日圓	STG
	ファイナルドゥーム	FINAL DOOM	SOFTBANK	5800日圓	STG
	モータルコンバット トリロジー	龍爭虎鬥三部曲	SOFTBANK	3800日圓	FIG
	ロボトロンX	ROBOTRON X	SOFTBANK	3800日圓	STG
	ひっとばっく(仮称)	HIT BACK(暫名)	日本M.M.I.TECHNOLOGY	5800日圓	ACT
	My Deam~On Airが待てなくて~	My Dream	日本CREATE	價格未定	SLG
	MAD PANIC COASTER	MAD PANIC COASTER	博報堂	價格未定	ETC
	R? M J(仮称)	R?MJ(暫名)	BANDAI	價格未定	AVG
	ジャングルパーク	JUNGLE PARK	BANDAI VISUAL	4800日圓	ACT
	メタルドレッド	METAL DREAD	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
	プリズムコート(仮称)	PRISM CODE(暫名)	富士通電腦系統	價格未定	SLG
	Shadow Tower	影之塔	FROM SOFTWARE	5800日圓	RPG
	個人教授La Lecon Particuliere	個人教授	毎日COMMUNICATION	價格未定	SLG
	MELT~フューチャリングエティ by アイアン·メイデン	MELT	MAP JAPAN	5800日圓	STG
	ソウルマスター	SOUL MASTER	光榮	價格未定	不詳
	アイルトン·セナ カートデュエル 2	冼拿小型賽車 2	GAPS	價格未定	RAC
	Cu-On-Pa	Cu-On-Pa	T&E SOFT	4800日圓	ACT
冬	魔紀行(仮称)	魔紀行(暫名)	ACTIVE ART	價格未定	ETC
	火星物語	火星物語	ASCII	價格未定	RPG
	棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB
	バイオハザード2	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	僕のプリンセス 迷宮のエフィカス	我的公主	元氣	價格未定	SLG
	Lovers Game's plus~かなり対戦テニス~(仮称)	LOVE GAME'S plus(暫名)	Tears	5800日圓	SPT
	on side(仮称)	on side(暫名)	Tears	價格未定	ETC
	CRUSH BANDICK 2	CRUSH BANDICK 2	SCE	價格未定	不詳
97年	RPGツクール3	RPG 創作室3	ASCII	5800日圓	ETC
	シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	ツタンカーメンの遺言(仮称)	傳説檬面人的遺言(暫名)	WIZARD	價格未定	AVG
	イメージファイト & Xマルチプライ アーケード ギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	ワンダー3 アーケード ギアーズ	WONDER 3 GAMEST GEARS Vol.P2	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ETC
	Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
	デッドリースカイ(仮称)	DEADLY SKY(暫名)	COCONUTS JAPAN	價格未定	STG
	ツインビーRPG(仮称)	兵蜂RPG(暫名)	KONAMI	價格未定	RPG
	メタルギア ソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	價格未定	AVG
	真髄·碁仙人	真髓・圍棋仙人(暫名)	J・WING	8900日圓	TAB
	ひとつやふたつ…いつつや怪談	一,二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
	パラサイト イブ	PARASITE EVE	SQUARE	價格未定	RPG
	宇宙のランデヴー~RAMA~(仮称)	宇宙的會合地RAMA(暫名)	SOFTBANK	6800日圓	AVG
	Blaze&Blade~ETernal Quest~	Blaze&Blade~Eternal Quest~	T&E SOFT	價格未定	RPG
	ジュンクラシック(仮称)	JUN CLASSIC(暫名)	T&E SOFT	價格未定	ETC
	闘姫伝承ANGEL EYES	鬥姬傳承ANGEL EYES	TECMO	價格未定	FIG
	スノークィーン	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
	テイルズ オブ デスティニー	TALES OF DESTINY	NAMCO	價格未定	RPG
	NOEL 2(仮称)	NOEL 2(暫名)	PIONEER LDC	價格未定	SLG
	バウンティソード·セカンド	BOUNTY SWORD SECOND	PIONEER LCD	價格未定	SLG
	リアルロボット戦線(仮称)	真機械人戰線(暫名)	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	Dear Friends	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	こみゅにてぃぽむ	COMMUNITY POMME	FILL IN CAFE	5800日圓	SLG
	ZAP! SNOWBOARD TRIX	ZAP!SNOWBOARD TRIX	PONY CANYON	價格未定	SPT
	重装機兵ヴァルケン2	重裝機兵 維京2	MASIYA	5800日圓	ACT

98年發售預定遊戲

3月下旬	ブラックオニキス	BLACK ONYX	BPS	5800日圓	RPG
春	みつめてナイト	凝望騎士	KONAMI	價格未定	SLG
	ヒロイン ドリーム 2	女主角之夢2	MAP JAPAN	價格未定	SLG
夏	トゥルー·ラブストーリー2	真愛物語2	ASCII	價格未定	SLG
98年	ギアヘブン	GEAR HEAVEN	TOEI SYSTEM	價格未定	ETC
	快刀乱麻	快刀亂麻	IMADIO	價格未定	ACT
	くえすちょん(仮称)	QUESTION(暫名)	Tears	價格未定	ETC

發售日未定遊戲

爆弾小僧 スクプ ザ キッド(仮称)	爆彈子小子	Tears	價格未定	ACT
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C.	價格未定	TAB
厄痛(仮称)	厄痛 詛咒遊戲	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
スーパーライブスタジアム	超級實況體育館	AQUES	5800日圓	SPT
All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
マジック・ザ・ギャザリング	MAGIC:THE GATHERING	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	TAB
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
Nightmare Project<>YAKAT>	惡夢計劃YAKATA	ASK講談社	價格未定	RPG
サムライスピリッツ剣客指南パック	侍魂劍客指南PACK	SNK	5800日圓	FIG
サムライスピリッツ天草降臨	侍魂天草降臨	SNK	價格未定	FIG
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL	SNK	價格未定	FIG
ドラゴンクエスト VII	勇者鬥惡龍 VII	ENIX	價格未定	RPG
デビュー 21	DEBUT 21	NEC INTERCHANNEL	價格未定	ETC
メイン・ローター(仮称)	MING ROTOR(暫名)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
FLY(仮称)	FLY(暫名)	MDB	價格未定	AVG
スーパーアドベンチャーロックマン	洛克人超級冒險	CAPCOM	價格未定	AVG
ダンジョン&ドラゴンズコレクション(仮称)	D & D COLLECTION(暫名)	CAPCOM	價格未定	ACT
シェラザード伝説 黄金の帝国(仮称)	西拉薩傳說 黃金之帝國(暫名)	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
飛龍の拳コレクション(仮称)	飛龍之拳COLLECTION(暫名)	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
NAP・NAP	NAP NAP	GENTECH	價格未定	ETC
ゲーム日本史~天下人 秀吉と家康~	遊戲日本史~天下人 秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
バブジー	BABUZI	COCONUTS JAPAN	6800日圓	ACT
コントラ~レガシー オブ ウォー~	魂斗羅~戰爭的遺產~	KONAMI	5800日圓	STG
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3	心跳回憶劇場系列 Vol.3	KONAMI	價格未定	AVG
ときめきメモリアル2(仮称)	心跳回憶2(暫名)	KONAMI	價格未定	SLG
ミッドナイトラン~ロードファイター2~	MIDNIGHT RUN 2	KONAMI	價格未定	RAC
リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	LETHAL ENFORCER精裝版	KONAMI	5800日圓	STG
幻想水穢伝 II	幻想水滸傳II	KONAMI	價格未定	RPG
DOOPERS	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RAC
FENSER	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	SLG
GRUDA	GRUDA	CYBERTECT DESIGN	價格未定	STG
PROJECT CHAOS	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RPG
実戦パチスロ必勝法 5	實戰老虎機必勝法!5	SAMMY	價格未定	ETC
ザ・マッチゴルフ	THE MATCH GOLF	ZOOM X	5800日圓	SPT
アインハンダー	EINHANDER	SQUARE	價格未定	STG
バーチャルリモコン(ヘリポートI)	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
NFL GAME DAY(仮称)	NFL GAME DAY(暫名)	SCE	價格未定	SPT
クライムクラッカーズ2	CRIME CRACKERS 2	SCE	價格未定	ARPG
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
リンダキューブアゲイン	LINDA CUBE AGAIN	SCE	價格未定	PUZ
ワンダラーズショック1950アメリカンドリームズ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
T-MEK(仮称)	T-MEK(暫名)	SOFTBANK	3800日圓	ACT
アタリアーケードクラシック	雅達利經典街機	SOFTBANK	3800日圓	ETC
ウォーゴッズ	WARGODS	SOFTBANK	價格未定	FIG
ドライバー	DRIVER	SOFTBANK	3800日圓	RAC
リターンファイアー	RETURN FIRE	SOFTBANK	3800日圓	ACT
ローカス(仮称)	LOCUS(暫名)	SOFTBANK	3800日圓	ACT
装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	價格未定	ACT
アドヴァンストV. G. 2	ADVANCED V.G. 2	TGL	價格未定	FIG
BOUNTY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
ディレクター(仮称)	DIRECTOR(暫名)	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
鉄拳3	鐵拳3	NAMCO	價格未定	FIG
風のクロノア~door to phantmile~	風之古羅洛亞	NAMCO	價格未定	RPG
JUMP KID(仮称)	JUMP KID(暫名)	NEW	價格未定	ACT
ジャーニーマンプロジェクトペガサスプライム	JOURNEYMAN PROJECT	BANDAI	8800日圓	AVG
バトルバグス	戰鬥蟲	電腦工場	5800日圓	SLG
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
銃夢(仮称)	銃夢(暫名)	BANPRESTO	價格未定	ARPG
魔導都市エルピス	魔導都市艾比斯	BANPRESTO	價格未定	RPG
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR SOFT	價格未定	ACT
LIPROS(仮称)	LIPROS(暫名)	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	AVG
オーガリアン~亜人伝~(仮称)	亞人傳(暫名)	VISUAL ARTS	價格未定	RPG
ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
RAYMAN 2(仮称)	RAYMAN2(暫名)	UBI SOFT	價格未定	ACT
秘密結社Q	秘密結社Q	RIGHTSTUFF	價格未定	SLG
トゥルー・ラブストーリーR(仮称)	真愛物語 R(暫名)	ASCII	價格未定	SLG
DEAD OR ALIVE(仮称)	DEAD OR ALIVE(暫名)	TECMO	價格未定	FIG
ナムコミュージアムアンコール	NAMCO MUSEUM ENCORE	NAMCO	價格未定	ETC
クラシックロード 優駿2	優駿 2(暫名)	VICTOR SOFT	價格未定	SPT
トゥームレイダース 2	盜墓者TOMB RAIDERS	VICTOR SOFT	價格未定	AVG
KING OF GAMES(仮称)	KING OF GAMES(暫名)	CLEF	4800日圓	ETC
西暦1999~ファラオの復活~	西曆1999年~法魯王之復活~	BMG VICTOR	5800日圓	RPG
OVER DRIVIN' 2	OVER DRIVIN'2	EA VICTOR	5800日圓	RAC
ヴァーチャパークtheフィッシュ~ブクブクダイバー~	VIRTUAL PARK	光榮	5800日圓	SLG
ザウバー	ZAUVER	SQUARE	價格未定	STG
バトルアライアンス	戰鬥異形(暫名)	BANPRESTO	5800日圓	SLG
怒・首領蜂	怒首領蜂	SPS	價格未定	STG
VIPER(仮称)	VIPER(暫名)	GAGA COMM.	價格未定	STG
ダブロー・イ・ゼロウ	TABURO I ZEROU	小學館PRODUCTION	價格未定	不詳
マジカルドロップPLUS 1	MAGICAL DROP PLUS 1!(暫名)	DATA EAST	價格未定	PUZ
The Last Express	The Last Express	SOFTBANK	價格未定	AVG
雲海の撃墜王ACE OF SEACLOUD	雲海之擊墮王	MICRONET	價格未定	STG
らぷんつぇる(仮称)	RAPUNZEL(暫名)	日本M.M.I.TECHNOLOGY	價格未定	PUZ
百魔館(仮称)	百魔館(暫名)	SHOULD	5800日圓	ETC
名探偵スチールウッド(仮称)	名偵探STEEL WOOD(暫名)	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
どきどきボヤッチオ	緊張的波捷奧	KING RECORD	5800日圓	ACT
ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
ぼのぼーど	火炎艇	AMUSE	價格未定	SPT
テストドライブ(仮称)	TEST DRIVE(暫名)	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
プロ指南ウルトラ麻雀兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
レガシー・オブ・ケイン(仮称)	LEGACY OF KAIN(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	RPG
TRASH IN HOLYFIELD	TRASH IN HOLYFIELD	DREAM CUBE	價格未定	RPG
MLB Pennant Race	MLB Pennant Race	SCE / Inter	5800日圓	SPT
ファンタズム	FANTASIUM	OUT LEUAGER工房	9800日圓	RPG
オメガブースト	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
NHL FACE OFF(仮称)	NHL FACE OFF(暫名)	SCEI	價格未定	SPT
天仙娘々~劇場版	天仙娘娘~劇場版~	PONYTAIL SOFT	價格未定	ETC
キリングタイム	KILLING TIME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
バトルスポーツ	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
プロフェッショナルビリヤード	專業桌球	IDEA FACTORY	5800日圓	SPT
ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	ACT
モンスターコレクション(仮称)	MONSTER COLLECTION(暫名)	TONKIN HOUSE	價格未定	SLG
熱気球ゲーム	熱氣球遊戲(暫名)	ARTDINK	5700日圓	ETC

SATURN

7月發售遊戲

4日	ルナシバースターストーリー MPEG版	LUNAR SILVER STAR STORY MPEG版	角川書店	6800日圓	RPG
	だいすき	喜歡你	GAGA COMMULICATION	6800日圓	SLG
	ファイターズヒストリー・ダイナマイト	FIGHTERS HISTORY SYNAMIC	SEGA	5800日圓	FIG
	ファイターズヒストリー・ダイナマイト(擴張RAM+CD ROM)	FIGHTERS HISTORY SYNAMIC(擴張RAM+CD-ROM)	SEGA	7800日圓	FIG
10日	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1虹色の青春	心跳回憶劇場系列vol.1虹色的青春	KONAMI	價格未定	AVG
11日	AI囲碁サターン版	AI圍棋SATURN版	ASCII SOMETHING GOOD	6800日圓	TAB
	NHL 97	NHL 97	EA VICTOR	5800日圓	SPG
	アルバムクラブ~胸キュンセントフォーリア女学院~	ALBUM CLUB	SOCIATE代官山	6800日圓	ETC
	ドゥーム	DOOM	SOFTBANK	5800日圓	STG
	サンダーフォース V	THUNDER FORCE V	TECHNO SOFT	6800日圓	STG
	サンダーフォース V スペシャルパック	THUNDER FORCE V SPECIAL PACK	TECHNO SOFT	7800日圓	STG
	BULK SLASH	BULK SLASH	HUDSON	5800日圓	ETC
18日	マーヴル・スーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROES	CAPCOM	5800日圓	FIG
	Cat The Ripper-13人目の探偵士-	Cat The Ripper-第13個偵探-	TONKINHOUSE	5800日圓	AVG
	悠久幻想曲	悠久幻想曲	MEDIA WORKS	5800日圓	SLG
	リアルサウンド~風のリグレット~	REAL SOUND~風之歉意~	WARP	6400日圓	ETC
24日	冒険活劇モノモノ	冒險活劇MONO MONO	翔泳社	5800日圓	RPG
25日	スレイヤーズろいやる	魔劍美神ROYAL	角川書店	6300日圓	SRPG
	バイオ ハザード(仮称)	BIO HAZARD(暫名)	CAPCOM	5800日圓	AVG
	プラドルDISC VOL. 5 藤崎奈々子	偶像DISC VOL.5 藤崎奈奈子	Sada Soft	3000日圓	ETC
	ルパン三世 クロニクル	雷朋三世 編年記	SPIKE	5800日圓	ETC
	バーチャコップ2限定バーチァガンセット	VIRTUA COP 2 限定 VIRTUA GUN SET	SEGA	6800日圓	STG
	ラストブロンクス	LAST BRONX	SEGA	價格未定	FIG
	怪盗セイント・テール	怪盜SAINT TAIL	TOMY	6800日圓	AVG
	NIGHTRUTH#3 "二つだけの真実"	"NIGHTRUTH#3""兩個的真實""	RAY UP	5800日圓	AVG
31日	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	迷你四驅超級工廠	MEDIAQUEST	5800日圓	RAC
下旬	エンジェル グラフィティ S~あなたへのプロフィール~	ANGEL GRAFFITI S	SOFTVISION INTETRNATIONAL	6800日圓	ETC
下旬	プリンセスクラウト	PRINCESS CROWN	ATLUS	5800日圓	ARPG
	ラングリッサーⅣ レキュラーパッケージ	夢幻模擬戰 IV標準裝	MASIYA	5800日圓	SRPG
	ラングリッサーⅣ スペシャルパッケージ	夢幻模擬戰 IV特別裝	MASIYA	6800日圓	SRPG

7月	ボイスファンタジア	VOICE FANTASIA	ASK講談社	6800日圓	SLG
	同級生2	同級生2	NEC INTERCHANNEL	7900日圓	SLG
	セガサターン用ワープロセット(デジタルカメラ対応版)	SEGA SATURN專用文字處理套裝(DIGITAL CAMERA對應版)	光榮	36800日圓	ETC
	セガサターン用ワープロ・アップグレードキット(デジタルカメラ対応版)	SEGA SATURN專用文字處理強化套件(DIGITAL CAMERA對應版)	光榮	19800日圓	ETC
	ＤＸ人生ゲームII	DX人生遊戲II	TAKARA	5800日圓	TAB
	サイドポケット３	SIDE POCKET 3	DATA EAST	5800日圓	TAB
	マス・デストラクション~お父さんにもできるソフト~	終極破壞	BMG JAPAN	5800日圓	ACT

8月發售遊戲

1日	ロックマンＸ４	洛克人X4	CAPCOM	5800日圓	ACT
	ロックマンX4 スペシャルリミティドパック	洛克人X4 特別限定版	CAPCOM	6800日圓	ACT
	GO III Profesinal対局囲碁	GO III Profesinal對局圍棋	毎日COMMUNICATIONS	6800日圓	TAB
7日	南方ヤト堂登場	南方珀堂登場	ATLUS	5800日圓	AVG
	爆れつハンターR	爆烈HUNTER R	KING RECORD	5800日圓	RPG
	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	心跳回憶對戰砌圖蛋	KONAMI	5800日圓	PUZ
8日	ぱにくっちゃん	緊張小子	IMAGINEER	6800日圓	PUZ
	ぱにくっちゃん-初回限定キャラクターBOX-	緊張小子(初回限定人物BOX)	IMAGINEER	7800日圓	PUZ
	ＦＩＮＡＬＩＳＴ	FINALIST	GAGA COMMUNICATION	5800日圓	RAC
	テラクレスタ３Ｄ	TERA CRESTER 3D	日本物產	6800日圓	STG
	ＶＩＲＵＳ	VIRUS	HUDSON	6800日圓	AVG
	古代降霊術　百物語	古代降靈術 百物語	HUDSON	5800日圓	RPG
	ＤＡＲＫＳＥＥＤ ２	DARKSEED 2	B FACTORY	5800日圓	AVG
	ウーズ	Wiz	B FACTORY	5800日圓	ACT
28日	プリルラ ゲーメスト ギアーズ Vol. S1	PRIRURA GAMEST GEARS Vol.S1	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
29日	プラドルDISC VOL. 6 吉田里深	偶像DISC VOL.6 吉田里深	Sada Soft	3000日圓	ETC
	落ちゲー・デザイナー作ってポン!	做個墜落遊戲!	PACK IN SOFT	5800日圓	ETC
	スーパーロボット大戦 F	超級機械人大戰 F	BANPRESTO	6800日圓	SLG
上旬	ファンタズム	FANTASIUM	OUT LEUAGER工房	9800日圓	RPG
	恋のサマーファンタジー in 宮崎 シーガイア	戀之夏天幻想 in 宮崎 SEA GAIA	BANDAI VISUAL	5800日圓	ETC
	激突甲子園	激突甲子園	魔法	5800日圓	SPT
下旬	メックウォリア2	MECH WARRIOR 2	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
8月	ライフスケイプ2 ボディバイオニクス-驚異の小宇宙 人体-	無限生機 2	MEDIAQUEST	5800日圓	ETC
	キリングタイム	KILLING TIME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
	スーコチャー	SCHWARZSCHILD	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SLG
	バトルスポーツ	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	魔法少女プリティサミー~恐るべし身体測定 核爆発5秒前!~	魔法少女 PRETTY SAMY~恐怖的身體測驗!核爆發前5秒!!~	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	ストリートファイターコレクション	街頭霸王COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	FIG
	ミントン警部の捜査ファイル 道化師殺人事件	道化師殺人事件	RIVERHILL SOFT	5800日圓	AVG

9月發售遊戲

11日	パチスロ完全攻略 ユニコレ'97	老虎機完全攻略	日本SYSTEM COMPUTER	6800日圓	TAB
	デジタルピンボール~ラストグラディエーターズVER9.7	DIGITAL PINBALL VER9.7	風	價格未定	TAB
12日	シルエット ミラージュ	SILHOUETTE MIRAGE	TREASURE	5800日圓	ACT
25日	出動! ミニスカポリス	出動!迷你裙女警	Sada Soft	價格未定	ETC
	全国制服美少女グランプリ ファインドラブ	全國制服美少女大賽FIND LOVE	DIKEY	4800日圓	ETC
	桃太郎道中記	桃太郎道中記	HUDSON	6800日圓	SLG
26日	仙窟活龍大戦カオスシード	仙窟活龍大戰	NEVERLAND COMPANY	5800日圓	RPG
中旬	ＲＯＮＤＥ(ロンド)	RONDE	ATLUS	6800日圓	SRPG
下旬	マネーアイドル エクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
	ガン・フロンティア ゲーメスト ギアーズ Vol. S2	GUN FRONTIER GAMEST GEARS Vol.S3	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
9月	エルフを狩るモノたち—花札編—	捜獵妖精的傢伙們-花札編-	ALTRON	5800日圓	PUZ
	ＤＥＳＩＲＥ	DESIRE	IMAGINEER	6800日圓	AVG
	御意見無用~Anaychy in the NIPPON~	御意見無用~Anarchy in the NIPPON~	MEDIA AMUSE	5800日圓	FIG
	プラドルDISC VOL. 7 麻生香里	偶像DISC VOL.7 麻生香里	Sada Soft	3000日圓	ETC
	フェイク ダウン	FAKE DOWN	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	忍者查查丸 鬼斬忍法帖	JALECO	5800日圓	ACT
	ファンズフォルム	FANS FORUM	日本MMI Technology	5800日圓	AVG
	タイムボカンシリーズ ボカンと一発 ドロンボー完璧版	幻影時光射擊遊戲完全版	BANPRESTO	5800日圓	STG

10月以後發售遊戲

10月	スティープ スロープ スライダーズ(仮称)	STEEP SLOPE SLIDERS(暫名)	PACK IN SOFT	價格未定	RAC
	ＧＲＡＮＤＲＥＡＤ	GRANDREAD	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	海辺でリーチ!	海邊麻雀	毎日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
11月下旬	ハークスアドベンチャー	HERC'S ADVENTURES	BPS	5800日圓	ARPG
	ウルトラマン図鑑 2	超人圖鑑2	講談社	6800日圓	ETC
11月	デビルサマナー~ソウルハッカーズ~	惡魔全書~SOUL HACKER~	ATLUS	6800日圓	RPG
	ファルコムクラシックス	FALCOM CLASSIC	日本VICTOR	5800日圓	ETC
	ファルコムクラシックス 初回限定2枚組版	FALCOM CLASSIC(初回限定雙CD版)	日本VICTOR	6800日圓	ETC
	ラブリーポップ 2 in 1 雀じゃん恋しましょ	LOVE REPORT 2 in 1 雀戀	BOSICO	價格未定	SLG
	デジグ トーマス・マックナイト	DESIGE THOMAS MACNIGHT	增田屋COPERATION	價格未定	PUZ
	デジグ ラッセン	DESIGE RISEEN	增田屋COPERATION	價格未定	PUZ
12月12日	マリア(仮称)	瑪莉亞(暫名)	AXELA	6800日圓	ETC
12月	ＧＴ ２４	GT24	JALECO	價格未定	RAC
	Ｓｕｐｅｒ ＧＴ ２４ｈ	Super GT 24h	JALECO	價格未定	RAC
	速攻生徒会(仮称)	速攻生徒會(暫名)	BANPRESTO	5800日圓	AVG
	悪魔全書	惡魔全書 2	ATLUS	價格未定	ETC

97年發售預定遊戲

夏	卒業Ｓ(仮称)	卒業S(暫名)	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	黒の断章	黑之斷章	OZ CLUB	6300日圓	AVG
	セルドナーシルト	ZERTNASHIRRT	光榮	7800日圓	SRPG
	プラドルDISCコスプレーヤーズ2	偶像DISC特別編 COSTUME PLAYERS 2	Sada Soft	3800日圓	ETC
	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUNSOFT	價格未定	SLG
	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! 2	日本職業足球聯賽創造職業球會 2	SEGA	價格未定	SLG
	街	街	CHUN SOFT	5800日圓	AVG
	ROOMMATE~涼子 in Summer Vacation~	ROOMMATE~涼子 in Summer Vacation~	DATAM POLYSTAR	5800日圓	ETC
	究極タイガーII ＰＬＵＳ	究極TIGER II PLUS	NAXAT	5800日圓	STG
	こちら葛飾区亀有公園前派出所(仮称)	這裏是葛飾區龜有公園前派出所(暫名)	BANDAI	價格未定	SLG
	ブルーブレイカー~剣よりも微笑みを~	BLUE BREAKER	HUMAN	價格未定	RPG
	タクティカル ファイター(仮称)	TACTICAL FIGHTER(暫名)	MEDIA RING	價格未定	SLG
秋	デザエモン 2	設計衛門 2	ATHENA	5800日圓	ETC
	デザエモン 2初回限定マウス パック(仮称)	設計衛門 2 初回限定MOUSE PACK(暫名)	ATHENA	7800日圓	ETC
	Ｇｕｉｌｔｙ Ｇｅａｒ	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	ACT
	サウンドノベルツクール2	音樂小說創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	ティンクルスタースプライツ	TWINKLE STARS PRICE	ADK	價格未定	STG
	七ツ風の島物語	七風之島物語	ENIX	價格未定	AVG
	カルドセプト	CULDCEPT	大宮SOFT	價格未定	TAB
	X-MEN VS STREET FIGHTER	X-MEN VS 街頭霸王	CAPCOM	價格未定	FIG
	きゃきゃバニー　エクストラ	CAN CAN BUNNY EXTRA	KID	價格未定	AVG
	ソロ　クライシス	SOLO CRISIS	QUINTET	價格未定	SLG
	ときめきメモリアル　ドラマシリーズvol.2	心跳回憶劇場系列VOL.2彩之愛歌	KONAMI	價格未定	AVG
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	SUNSOFT	價格未定	AVG
	スーチーパイアドベンチャードキドキ ナイトメア(仮称)	美少女雀士大冒險(暫名)	JALECO	價格未定	AVG
	Ｗｉｚａｒｄｒｙ ネメシス(仮称)	巫術NEWESIS(暫名)	SHOUEI SYSTEM	價格未定	RPG
	ＡＺＥＬパンツァードラグーンＲＰＧ	AZEL PANZER DRAGOON RPG(暫名)	SEGA	價格未定	RPG
	セガツーリンカーチャンピオンシップ	SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	SEGA	價格未定	RAC
	アサルトリグス	ASSUALT RINGS	SOFTBANK	5800日圓	STG
	プライマルレイジ	PRIMAL RAGE	SOFT BANK	3800日圓	FIG
	ＤＥＡＤ ＯＲ ＡＬＩＶＥ	DEAD OR ALIVE	TECMO SOFT	價格未定	FIG
	My Dream~On Airが待てなくて~	My dream~正等待廣播~	日本CREATE	價格未定	SLG
	金田一少年の事件簿	金田一少年之事件簿	HUDSON	價格未定	AVG
	R?ＭＪ(仮称)	R?MJ(暫名)	BANDAI	價格未定	AVG
	ＨＯＰ ＳＴＥＰ あいどる(仮称)	HOT STEP IDOL(暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	レイヤーセクションII	LAYER SECTION II	MEDIAQUEST	價格未定	STG
冬	英雄志願-Gal Act Heroism-	英雄志願—Gal Act Heroism—	MICRO CABIN	5800日圓	SLG
	七つの秘館戦慄の微笑	七間秘館 戰慄的微笑	光榮	價格未定	AVG
	魔導物語	魔導物語	COMPILE	5800日圓	RPG
97年	Wizard's Harmony 2	Wizard's Harmony 2	ARC SYSTEM WORKS	4900日圓	SLG
	シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	スノークィーン	SNOW QUEEN	ARIADNE MEDIA	4800日圓	ETC
	イメージファイト & Xマルチプライ / アーケード ギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	エドワード・ランディ / アーケード ギアーズ	EDWARD RADY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	ワンダー3 / アーケード ギアーズ	WONDER 3 / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	Ｊリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
	モトクロス(仮称)	越野電單車賽(暫名)	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
	バロック	BAROQUE	STING	價格未定	RPG
	ジュンクラシック(仮称)	JUN CLASSIC(暫名)	T&E SOFT	價格未定	ETC
	FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTLE	FARADOON龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
	銀河お嬢様伝説ユナ3~ライトニング・エンジェル~	銀河公主傳說 3~電光天使~	HUDSON	價格未定	AVG
	ＤＲＥＡＭ ＳＱＵＡＲＥ 山田まりや	DREAM SQUARE山田瑪莉亞	VIDEO SYSTEM	3800日圓	ETC
	ぷりてぃ電波ジャック(仮称)	PREATY電波JACK(暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	為這世上高唱戀愛之歌的YU-NO	ELF	價格未定	AVG
	きゅー爆っく	爆炸王	ACTIVISION JAPAN	5800日圓	ACT

發售日未定遊戲

パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
ダービースタリオン(仮称)	打吡大賽馬(暫名)	ASCII	價格未定	SLG
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
あすか120%リミテッド	ASUKA 120% LIMITED	FAIMLY SOFT	價格未定	FIG
英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA~	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
ジーベクター	JIEBACOR	伊藤忠商事	價格未定	STG
プロピンボール	職業波子機	IMAGINEER	5800日圓	TAB
サムライスピリッツ天草降臨	侍魂 天草降臨	SNK	價格未定	FIG
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL	SNK	價格未定	FIG
センチメンタル グラフティ	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
ドラゴンナイト4	龍騎士 4	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
モンスターメーカー~ホーリーダガー	MONSTER MAKER~HOLY DAGGER	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
ドラゴンナイト	龍騎士	ELF	價格未定	RPG
神罰 人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
ルナ エターナルブルー	LUNAR ETERNAL BLUE(暫名)	角川書店	價格未定	RPG
魔法学園ルナ	魔法學園LUNAR	角川書店	6800日圓	RPG
X2	X2	CAPCOM	5800日圓	STG
スーパーアドベンシチャー ロックマン	洛克人超級歷險	CAPCOM	價格未定	AVG
ダンジョンズ & ドラゴンズ コレクション(仮称)	D & D COLLECTION(暫名)	CAPCOM	價格未定	ACT
バイオハザード 2	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
無人島物語外伝 考古学者 高持慎一郎(仮称)	無人島物語 考古學者 高持慎一郎(暫名)	KSS	5800日圓	AVG
GUNGRIFFON II (仮称)	GUNGRIFFON II(暫名)	GAME ART	價格未定	STG
グランディア	GRANDIA	GAME ARTS	價格未定	RPG
ゲーム日本史~天下人 秀吉と家康~	遊戲日本史~天下人 秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
コントラ~レガシー オブ ウォー~	魂斗羅~戰爭之遺產~	KONAMI	價格未定	ATC
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3	心跳回憶劇場系列VOL.3	KONAMI	價格未定	AVG
リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	LETHAL ENFORCERS精裝版	KONAMI	價格未定	STG
幻想水穢伝	幻想水滸傳	KONAMI	價格未定	RPG
実況パワフルプロ野球 97 開幕版	實況POWERFUL職業棒球'97 開幕版	KONAMI	價格未定	SPT
タクティクスフォミュラワン	TACTICS FORMULA 1	THE MAN BREEZE	價格未定	TAB
マスター オブ モンスターズ 黄昏の指輪(仮称)	怪物之王 黃昏之指環(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
現代大戦略STRIKES(仮称)	現代大戰略Strikes(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
SEGA AGES/コラムス アーケードコレクション	SEGA AGES / COLUMES COLLECTION	SEGA	價格未定	PUZ
SEGA AGES/パワードリフト	SEGA AGES / POWER DRIFT	SEGA	價格未定	RAC
SEGA AGES/ファンタシースター(仮称)	SEGA AGES / FANTASY STAR	SEGA	價格未定	RPG
SEGA AGES/メモリアルセレクション VOL 2	SEGA AGES / MEMORIAL COLLECTION VOL2	SEGA	價格未定	ETC
X-JAPAN 2(仮称)	X-JAPAN 2(暫名)	SEGA	價格未定	ETC
ソニック ザ ファイターズ(仮称)	SONIC THE FIGHTERS(暫名)	SEGA	價格未定	FIG
バーチャファイター3	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
ハート オブ ダークネス	黑暗的心	SEGA	價格未定	AVG
幻の魚 The Phantom Fish	幻之魚 The Phantom Fish	SOFT OFFICE	價格未定	SLG
オフロード	OFF ROAD	SOFTBANK	3800日圓	RAC
リターンファイヤー	RETURN FIRE	SOFT BANK	3800日圓	ACT
スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	7800日圓	STG
超FLAPPY	超FLAPPY	DABBY SOFT	5800日圓	ACT
開運 なんでも鑑定団	開運!甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
東京立身出世伝(仮称)	東京立身出世傳(暫名)	NAXAT	5800日圓	AVG
レクイエム(仮称)	安靈曲(暫名)	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
SUPER 301 S.Q.(仮称)	SUPER 301 S.Q.(暫名)	日本物產	價格未定	SLG
USドラッグチャンプ(仮称)	U.S. DRUG CHAMP(暫名)	日本物產	價格未定	RAC
V. R. 麻雀(仮称)	V.R.麻雀(暫名)	日本物產	價格未定	TAB
未踏峰への挑戦 ヒマラヤ編	向未登之峰挑戰 喜瑪拉雅山編	NET YOU	價格未定	SPT
スチームパイレーツ(仮称)	汽船海賊(暫名)	NEVERLAND COMPANY	價格未定	SLG
大江戸ルネッサンス	大江戶文藝復興運動	PACK IN VIDEO	價格未定	SLG
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
オベリスクプロジェクト・オスカーを遂行せよ!	OBELISK	BMG JAPAN	6800日圓	SLG
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
ダンジョン・マスター(仮称)	DUNGEON MASTER(暫名)	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
かもめ大作戦~女神たちのささやき~	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
パチンコファイター(仮称)	彈珠戰士(暫名)	PLAY STAGE	價格未定	ETC
RAYMAN2(仮称)	RAYMAN2(暫名)	UBI SOFT	價格未定	ACT
スタートリング オデッセイ 1 ブルーボリューション	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング オデッセイ 2 魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
TILK~青い海からきた少女	TILK~碧海來的少女	TGL	價格未定	RPG
DiSc Station SATURN(コンビニ専用)	Disc Station SATURN(便利店專用)	COMPILE	1980日圓	ETC
真髄・碁仙人(仮称)	真髓・圍棋仙人(暫名)	J.WING	價格未定	TAB
ARENA(仮称)	ARENA(暫名)	SOFTBANK	價格未定	RPG
ダブロー・イ・ゼロウ	TABURO I ZEROU	小學館PRODUCTION	價格未定	不詳
KRAZY IVAN	KRAZY IVAN	SOFTBANK	5800日圓	STG
RAMA(仮称)	宇宙的會合地RAMA(暫名)	SOFTBANK	6800日圓	AVG
マジカルホッパーズ	魔法草蜢	BANDAI	6800日圓	ACT
飯田譲治ナイトメア	飯田讓治NIGHTMATE	PACK IN SOFT	6800日圓	AVG
アイアンブラッド	IRON BLOOD	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
ファイロ&クロード(仮称)	菲亞羅與古羅頓(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ACT
ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
タンク(仮称)	TANK(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	SLG
瞳Evolution(仮称)	瞳 Evolutoin(暫名)	MEDIA RING	價格未定	SLG
RANSA-恋鎖-	RENSA-戀鎖-	SINGLE LIGHT	5800日圓	SLG
プラドルDISC	偶像DISC 賽車女郎篇	Sada Soft	3800日圓	ETC
ブリズムコー	PRISM CODE	富士通電腦系統	價格未定	SLG
ときめきミュージックCD2(仮称)	心跳回憶MUSIC CD 2(暫名)	KONAMI	價格未定	ETC
カオスシード	CHAOS SEED	NEVERLAND	價格未定	ACT
MVPベースボール '96	MVP棒球'96	DATA EAST	價格未定	SPT
CRITICOM-ザ・クリティカル・コンバット-	CRITICOM	VIC東海	5800日圓	ACT
クロック(仮称)	CROC!(暫名)	MEDIAQUEST	5800日圓	AVG
MAGIC:THE GATHERING	MAGIC:THE GATHERING	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	TAB
メックウォーリア	MECH WARRIOR 2	ACTIVISION	價格未定	STG
スパイダー(仮称)	蜘蛛王冒險記	BMG VICTOR	價格未定	ACT
コットン2	綿花仙女COTTON2	SUCCESS	價格未定	STG
3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIEER PIONEER	5800日圓	TAB
ヴォイスステーションPart 1	VOICE STATION Part 1	SONNET	價格未定	ETC
スーチーパイ3	美少女雀士 3	JALECO	價格未定	ETC
ぷるるん シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL(暫名)	J.WING	價格未定	PUZ
BOOK OF SORCERIES	BOOK OF SORCERIES	ALTUS	價格未定	RPG
ガーディアンフォース	GUARDIAN FORCE	SUCCESS	價格未定	STG
ナイスショット	NICE SHOOT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG

N64

7月發售遊戲

18日	マルチレーシングチャンピオンシップ	MULTI RACING CHAMPIONSHIP	IMAGINEER	8900日圓	RAC
下旬	雀豪シミュレーション麻雀道64	雀豪模擬 麻雀道64	VIDEO SYSTEM	6980日圓	TAB

8月發售遊戲

1日	麻雀放浪記CLASSIC	麻雀放浪記CLASSIC	IMAGINEER	8900日圓	TAB
	ドゥーム64(仮称)	DOOM 64(暫名)	GAME BANK	價格未定	STG
7日	がんばれゴエモン5~ネオ桃山幕府のおどり~	大盜伍佑衛門~新桃山幕府之舞	KONAMI	8900日圓	ACT
8日	パワーリーグ64	POWER LEAGUE 64	HUDSON	7800日圓	SPT
29日	Jリーグ イレブンビート1997	日本職業足球聯賽 ELEVEN BEAT 1997	HUDSON	價格未定	SOC
8月	ゴールデンアイ007	007金眼睛	任天堂	價格未定	ACT

9月以後發售遊戲

18日	実況ワールドサッカー3(仮称)	實況世界足球 3(暫名)	KONAMI	價格未定	SOC
9月	SONIC WINGS ASSAULT	SONIC WINGS ASSAULT	VIDEO SYSTEM	9800日圓	STG
11月	カメレオン・ツイスト	扭扭變色龍	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	ACT
12月	ハイパーオリンピックンナガノ	超級長野奧運會(暫名)	KONAMI	價格未定	SPT

97年發售預定遊戲

夏	3D格闘(仮称)	3D格鬥(暫名)	IMAGINEER	價格未定	FIG
	キラッと解決 64探偵団	與凶手決!64偵探團	IMAGINEER	價格未定	AVG
	魔法聖紀エルテイル(仮称)	魔法聖紀EL TILL(暫名)	IMAGINEER	9980日圓	RPG

	飛龍の拳シイン (仮称)	飛龍之拳TWIN (暫名)	CULTURE BRAIN	7800日圓	FIG
	ミッション・インポッシブル	職業特工隊	PACK IN SOFT	價格未定	ADV
	爆ボンバーマン (仮称)	爆炸彈人	HUDSON	價格未定	ACT
秋	エアロゲイジ	AEROGATE	ASCII	價格未定	RAC
	バーチャルプロレスリングウルトラバトルロイヤル (仮称)	VIRTUAL摔角超級皇家戰 (暫名)	ASMIK	價格未定	SPT
	Jリーグダイナマイトサッカー64	日本職業DYNAMITE足球64	IMAGINEER	8900日圓	SOC
	シムシティ2000 (仮称)	SIM CITY 2000 (暫名)	IMAGINEER	價格未定	SLG
	ヘクセン	HEXEN	GAME BANK	8800日圓	ACT
	トップギア・ラリー	TOP GEAR RALLY	KEMCO	價格未定	RAC
	レブ・リミット	REV LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	森田将棋64	森田將棋64	SETA	9800日圓	TAB
	64大相撲 (仮称)	64大相撲 (暫名)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
97年	プロ麻雀　極64	職業麻雀 極64	ATHENA	9800日圓	TAB
	パチンコワールド64	彈珠機世界64	SHOUEI SYSTEM	價格未定	ETC
	超時空要塞マクロス ANOTHER DIMENSION (仮称)	超時空要塞MACROSS ANOTHER DIMENSION (暫名)	TOMY	價格未定	SLG
	F-ZERO 64	F-ZERO 64	任天堂	價格未定	RAC
	カービィのエアライド (仮称)	卡比的AIRLIGHT (暫名)	任天堂	價格未定	ACT
	ゼルダの伝説64 (仮称)	煞爾達傳説64 (暫名)	任天堂	價格未定	ARPG
	ヨッシーアイランド64	勇士恐龍冒險島 64	任天堂	價格未定	ACT
	デュアルヒーローズ	DUAL HEROES	HUDSON	價格未定	FIG
	新日本プロレス	新日本職業摔角鬥魂炎導	HUNSON	價格未定	SPT
	スーパーロボットスピリッツ	超級機械人SPIRIT	BANPRESTO	價格未定	FIG
	フライトシミュレーター	模擬飛行 (暫名)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SPT
98年春	忍たま乱太郎 64 (仮称)	忍者亂太郎 64 (暫名)	CULTURE BRAIN	7800日圓	ACT
	ウェインガレツキー 3D ホッケー (仮称)	WAIN GARAGE 3D HOCKEY (暫名)	GAMEBANK	價格未定	SPT
	ブレードアンドバレル	BLADE & BARREL	KEMCO	價格未定	ACT

98年發售預定遊戲

ドラキュラ 3D (仮称)	惡魔城 3D (暫名)	KONAMI	價格未定	ACT

發售日未定遊戲

新・格闘～バトルダンサーズ	新格鬥BATTLE DANCERS (暫名)	KONAMI	價格未定	FIG
ワイルドチョッパーズ	WILD CHOPPERS	SETA	8800日圓	STG
雷のごとく～超高速囲碁～	像雷般的超高速圍棋	SETA	9800日圓	TAB
クオンパ	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
キャバリーバトル3000	GABARY BATTLE 3000	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	SPT
MOTHER 3 (仮称)	MOTHER 3 (暫名)	任天堂	價格未定	RPG
ウルトラドンキーコング (仮称)	超級DONKEY KONG (暫名：64DD專用)	任天堂	價格未定	ACT
クライマー (仮称)	CLIMBER (暫名)	任天堂	價格未定	SPT
クリエイター	創造者	任天堂	價格未定	不詳
ゴルフ (仮称)	哥爾夫球 (暫名)	任天堂	價格未定	SPT
シムシティ 64 (仮称)	SIMCITY 64 (暫名：64DD專用)	任天堂	價格未定	SLG
スーパーマリオ RPG 64 (仮称)	超級瑪利奧RPG 64	任天堂	價格未定	RPG
ゼルダの伝説64 (仮称)	煞爾達傳説64 (暫名：64DD專用)	任天堂	價格未定	RPG
バキーブキー (仮称)	BAKIBUKI (暫名)	任天堂	價格未定	SPT
ポケットモンスター 64 (仮称)	POCKET MONSTER 64 (暫名：64DD專用)	任天堂	價格未定	RPG
ボディ　ハーベスト (仮称)	BODY HARVEST (暫名)	任天堂	價格未定	ETC
マリオペイント 64 (仮称)	MARIO PAINT 64 (暫名)	任天堂	價格未定	ETC
金田一少年の事件簿	金田一少年之事件簿	HUDSON	價格未定	AVG
ジャングル大帝	小白獅	任天堂	價格未定	AVG
リーズン (仮称)	理由 (暫名)	IMAGINEER	價格未定	TAB

超級任天堂

7月發售遊戲

25日	上海III	上海III	SUNSOFT	4900日圓	TAB

8月發售遊戲

1日	ふね太郎	船太郎	PACK IN SOFT	7800日圓	SPT
8日	上海 万里の長城	上海 萬里之長城	SUNSOFT	4900日圓	TAB

97年發售預定遊戲

夏	PARLOR! MINI 7パチンコ実機シミュレーションゲーム	PARLOR! MINI 7彈珠機實機模擬遊戲	日本TELENET	4900日圓	TAB
97年	ああっ女神さまっ (仮称)	我的女神 (暫名)	KSS	10800日圓	AVG
	マジックボール	MAGIC BALL	POW	6800日圓	ACT

發售日未定遊戲

ファイティングアイスホッケー	戰鬥冰上曲棍球	COCONUT JAPAN	9980日圓	SPT
実戦パチスロ必勝法 TWIN 2	實戰彈珠機必勝法!TWIN 2	SAMMY	價格未定	ETC
同級生2	同級生 2	BANPRESTO	7980日圓	AVG
スーパーファミリーゲレンデ	超級FAMILY滑雪練習場	NAMCO	價格未定	SPT

PC-FX

7月發售遊戲

25日	となりのプリンセス ロルフィー	鄰家的公主 羅露菲	NEC HE	7800日圓	RPG

8月發售遊戲

8月	ああっ女神さまっ!!	我的女神!!	NEC HE	8800日圓	AVG
	アニメフリークFX Vol.5	動畫現像FX Vol.5	NEC HE	7800日圓	ETC

發售日未定遊戲

卒業R	卒業R	NEC AVENUE	價格未定	SLG
MASTERS遥かなるオーガスタ3 (仮称)	MASTER哥爾夫球3 (暫名)	NEC HE	價格未定	SPT
こみっくろーど	漫畫王	NEC HE	價格未定	SLG
ペブルビーチ波濤 (仮称)	波濤哥爾夫球 (暫名)	NEC HE	價格未定	SPT
みにまむなのにっく	變成最小 (暫名)	NEC HE	價格未定	SLG
ルルリ・ラ・ルラ	LULURI LA LULA	NEC HE	7800日圓	ACT
超神兵器ゼロイガー	超神兵器	NEC HE	7800日圓	STG
負けるな魔剣道Z	不要輸!魔劍道Z	NEC HE	價格未定	ACT
天外魔境III NAMIDA	天外魔境III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG
スパークリングフェザー	霹靂賽艇	NEC HE	價格未定	SPT
LAST IMPERIAL PRINCE	帝國最後王子	NEC HE	價格未定	RPG

NEO・GEO

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	拳皇'97 (卡帶)	SNK	價格未定	FIG
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	拳皇'97 (CD-ROM)	SNK	價格未定	FIG
パルスター2 (仮称)	PULSE STAR 2 (卡帶) (暫名)	SNK	價格未定	STG
パルスター2 (仮称)	PULSE STAR 2 (CD-ROM) (暫名)	SNK	價格未定	STG



冇腦米奇話

◆上期先至盛讚我部新的流動堡壘，點知今個禮拜就俾靜電整瓜咗隻硬碟，真係無話可説，做完今期之後又要整機，唉……失去咗兩個腦嘅米奇雖然未至於變成廢人，但到處籍機用真係好似個孤兒咁。

◆今期米奇兼職接手STREET FAXER，所以無論去到邊度都要留意有冇得意嘢，大家睇過今期新編排嘅STREET FAXER之後有乜意見嘅話，一定要寄封信嚟話俾我知啊！

◆等咗成個月，終於買到第二版《SENT～》TRADING卡，可惜盤串用盡，只夠錢買一盒，唉，一半都未夠，特別卡仲只得三張。有冇人想同我交換？

◆啱啱買咗A廠套RPG開發小工具，好鬼正斗，仲對應DIRECT X3，我同黃昏哥哥已經計劃深入研究，實行出番隻《GPM戰隊EDITMAN》自娛一番。有冇朋友有興趣參與？

◆「預你唔睇」近期有個怪現象，就係彌蔓住一片愁雲慘霧，每個同事每期都話點樣唔開心、點樣唔順利，而且有蔓延跡象。世上哪有永遠的「開心」？但如果由朝到晚都唸唸有辭話「我唔開心」的話，那心情只會一日一日沉下去。米奇唔係咁鍾意寫「慘文章」，反正自己唔識畫符，寫咗之後即使把文章燒成飛灰三碗水煮成一碗喝掉都唔會有療效，所以不寫也罷，隨非另有企圖……



■得閒無事行秋葉原（其之二）——EVA PRINT俱樂部

邊玩空中飛貓邊聽 SIESTA 的 J.J 話

◆7月1日終於也過了，在工作上來説，5天假期對自己並沒有甚麼意義，倒是不斷聽到分色、印刷公司的人説會休多少天之類的話，唯一安慰的是大部分同事都肯回公司搏殺，否則要在回歸後馬上出書，相信也不是那麼容易。

◆ 近日買了不少自己喜歡的東西，例如是原裝《FARLAND SAGA時之道標》，笠原弘子的最新大碟SIESTA，一隻識「搞腸沙」的毛公仔貓，還有幾套一直想看的漫畫等，希望能藉此忘掉工作上的壓力、個人方面的煩惱……



充滿「倦意」的黑龍話

真是非常抱歉，因為上期的工作實太繁忙了，竟然忘了將「天草四郎時貞」的編者話FILE取出來，所以在上期之中大家看不到天草兄的編者話，對於是次的失誤，黑龍感到非常內疚，在此謹向天草兄説句：「對不起！」而且亦要對看不到天草兄那編者話的讀者説句：「對不起！」希望大家能原諒黑龍這次重大的過失。

又經過了一期書了，黑龍真是感到非常的疲倦，這種情況是最近才經常發生，現在的黑龍真是非常的辛苦，就好像看《聖鬥士星矢》一樣，試問如果星矢不是有一些好的朋友在身旁，他怎有能力保護雅典娜呢？天呀！黑龍真是很想休息一下了，現在的黑龍真是非常的疲倦了！黑龍的倦，不只是身體，就連心也開始倦起來了，因為問題一個一個的出現，不過一個也沒有解決過，當問題不斷的積壓，根本沒有人能支持下去的，黑龍亦不例外，慘！！！

龍戰士 ARES 話

這是一篇寫於七月二日凌晨的編者話。十年前，九七已是一個熱門問題，當年十七歲的我（不要計算我現在的年歲，這可是秘密來的喲！呵呵！）剛要選擇工作，結果是因緣際遇下過了多姿多采的數年，於苛酷的環境下長成一個頂天立地的男子漢。十年後的現在，「九七」剛成為歷史的一部分，感覺上沒有甚麼特別，因為世界仍在運作，地球亦在轉動，根本沒有甚麼不妥，唯一切身的改變只是要買頂新帽子，舊帽子上的徽章實在有些敏感及尷尬。老實説，實在不明人們為甚麼會怕這個怕那個，要驚的，相信我這個身份比他們特殊十倍百倍的人才有「條件」去驚。有事？閣下做過甚麼？曾站在前排大叫麼？是又怎樣？在政治舞臺上你算老幾？曾有人説過，人的眼睛之所以生在前面是因為做人要向前望，同時還要用腦看。現在，世界仍在運作，地球亦在轉動，最大變化，便是不會再被外國人叫做中國人，但在中國又被叫做「同胞」，搞到兩頭唔到岸。國際孤兒仔終找回親生父母，由今日開始我是真真正正的中國人，流着龍的血，住於龍的國。

不吐不快、無碗都會話碟嘅 FUKUDA 話

◆以前坐在背脊的是天草，不過經過社內大遷徙後各人已被調得四散，可幸是天草現已變成本人的隔離鄰舍了（正確來説是我的對面），所以他的放電機、高級音響和CD等依然是「隨手可得」，真正！

◆實在太忙了，所以忘了很多事未做，上星期竟然連每週讀物都無去買，而且又沒空寫信給筆友，希望遲點可以空閒些吧。

◆眼見身邊的人最近心情相當壞，希望他可以快點回復笑容，因為整天記掛着不愉快的事也是無濟於事的，好應該抱以積極態度去面對明天吧。

◆愈來愈覺得「同羅彎」H×V嘅人識貨，事關在下找了已經有5個月、由山崎まさよし所主唱的細碟《One more time, one more chance》雖然始終買不到，不過今天在那兒竟發現有收錄此歌的大碟《HOME》！妙絕！

◆想起已實施的水貨管制條例，不禁感到有點心傷，因為看看a記香港版嘅碟如鞍失、hi×mi、7賴和谷碌布等，其印刷包裝真是何等「精美」，簡直同SM碟有得揮！學吓人哋P記啦，MR.超盡隻心凱就正嘞。除咗印得衰之外，仲要遲成個月（最快）先出，不如出年先出吖！希望各行貨商好似V記咁，返啲價廉物美嘅日版行貨就好嘞。話時話，谷碌布隻非實時皮實時日版都係賣百五蚊咋！

天草四郎 時貞話

最近余聽到了一個故事，現在就為大家分享一下……

我好鍾意一個人獨處，所以我好鍾意廁所，因為那裏可以啱啱好容納一個人，唔多唔少，而入面一共有三個朋友，唔知大家知唔知呢？其中，廁盤係我每一日接觸得最多嘅，但係我並唔係太過鍾意佢，因為我只係有生理嘅需要先至搵佢嘅，所以我會儘量減少搵佢；另外，洗手盤我都幾鍾意，因為佢可以比到我一個安慰嘅感覺，就好似一個好好嘅朋友，每次喺我唔開心嘅時候，比一啲安慰同鼓勵我，所以我每一次去完廁盤都會搵佢；而浴缸我係最鍾意嘅，雖然每一日我對住佢嘅機會係最少，但係每一次搵佢嘅時候都會係最長，傾訴嘅嘢都係最真，所以我會好珍惜沖涼嘅時間；唔知大家有冇咁嘅感覺呢？

我知道哩一個故事，因為我係一條毛巾。

魔城城主AMAKUSA

少年阿三真實告白第十四話

自問是個EQ不高的人，雖自知在每次經歷中遺留過甚麼「死穴」，但當有人一觸動，就只有着同一個反應。

其實真的想去找尋一下自己的「死穴」……

1） 甚麼人是自己最懼怕的呢？

2） 別人的説話、評語最令自己情緒不快？

3） 別人甚麼的行動和態度是自己最受不了？

4） 在甚麼狀態之下，自己最容易失去情緒的控制，或最容易發脾氣？

小綿羊，不要吵呀！！！

等緊兩周年紀念號同《遊樂誌》出版嘅ZAC話

某晚在電台節目中聽到鄭丹瑞先生說覺得自己不是第一個搞「棟篤笑」的人而遺憾。他說自己到了這個時候，做任何事事前都要考慮太多因素，這是他的「心魔」。

人到了某個年紀或某個階段之後，都會變得膽小。因為大家都害怕，如果這次失敗了的話，可能便再沒有下一次機會；又或者會失敗了便會給人看扁。這就是所謂「心魔」。以前聽過一句說話：「兩國相爭，最終的勝利者並不是由關鍵一戰之前那幾場小戰的戰果來決定的。」在每場「戰爭」中都一定要全力以赴，但不可，亦不能太着意結果。因為我們都不知這場「戰爭」是不是那關鍵的一戰。只要清楚知道：自己有沒有盡過力？如果有，失敗了也問心無愧；如果沒有，成功了也只是「符碌」。當然，更要分清楚哪是「理由」，哪是「藉口」；哪是「大膽」，哪是「衝動」；哪是「企硬」，哪是「死撐」；哪是「熱誠」，哪是「執迷」；哪是「計劃」，哪是「幻想」；哪是「自我」、哪是「固執」……

以上種種，都是我經常提醒着自己的事，亦是我父親經常着我留意的事。

某天與同行們去了KTV，玩得十分高興。下次一定要再玩過（<=剩係掛住玩，唉！）……

有讀友問第48及49期《街頭GAME霸王》入面嗰兩個姐姐係乜人？嗱，第48期嗰個係日本人，我哋都唔知佢叫乜名同係乜人士（剩係知佢係靚女）；而第49期嗰個，就係鈴木史華，遲啲我會同大家介紹佢啲……

下期（第53期）是《遊戲誌》的兩周年紀念號，唔知會有乜搞作呢？真係有啲擔心……但仍都希望大家繼續支持。

《GAME PLUS遊樂誌》將於7月9日出版，大家記得捧場啊（同時亦多謝友人們嘅支持，例如「火輪氏」、「四眼佬」、「君少」、「踢你」等人……）～

不知醜的小健健話

現在是1997年6月30日下午4時26分。當小健健跟編輯KAN都是兩行鼻涕（本來兩個人應該是四行的，但奈何小健健加埋編輯KAN都只得兩個鼻孔）的時候，有時就會想些無謂的東西，例如：「呀，不知在1997年7月1日那天，我會是個怎麼樣的人呢？我的生活又會跟現在的有甚麼分別呢？是否仍居住在這地方？噢，到時我也二十有多啦……，啊啊，又會否很帥呢？哈哈，若果有女朋友就好啦，哈哈哈哈哈……。（原來小健健年紀這麼少就已經這樣喜歡想歪的東西，真可怕）唔……，我又是否已在社會工作中？唔——，還是在唸大學？若果是在社會中工作的話，我希望當一個動畫雜誌的編輯！！沒甚麼解的，喜歡就是喜歡嘛，啊啊啊。不過世事怎會這麼如意啦？老師還未給過我的作文貼堂啊，那我的稿又怎會有人想看呢？而且我又不懂日文，唔……，看來日文好像是一種很難可以學得好的東西，又有古怪的字母又有中文字，都不知怎麼搞的……，我已在卡通片放主題曲時很用心地看著字幕聽歌詞的啦，但也不知道甚麼字母是發甚麼音的，可惡……」如是者，就是這樣想無無謂謂的東西就花了老半天的時間。WELL，閣下可能覺得這兩個小混蛋這樣只是做了些浪費時間的傻瓜行為。哈哈，也許，傻的孩子才惹人可愛吧？（喂，你知醜的嗎？！）

MS 話

不知點解近來有很多不開心和不如意的事陸續發生，不知道是否因為將近回歸呢？唉～雖然曾經說過將不開心的事忘記，心情會好過D，但是總有些事情是不能忘記的，不是不能忘而是不可能忘記，想忘記也忘記不了，唉～到是算吧！SORRY！要讀者看這麼悶的編者話。

說回一些開心的事啦！不知大家有沒有看過B'T X這套動畫和漫畫呢？而最近有很多百貨公司都有一比十六的B'T X賣，可是喜歡玩具的我就沒有買，原因它不是日本製造，但是TAZ做了試驗品將它買下來，而經本人看過後發覺質素不差，結果決定將它買下來，唔……現在它已在本人的枱上顯示它的雄風，真的不錯哩！有興趣的人不妨買回家玩（繼一比六十的WING GUNDAM後，又加添一名成員了。哈！哈！）。

最近行過模型舖，看見GUNDAM又有新模型推出了，就是在G-UNIT中的GUNDAM GEMINASS 01，雖然以一比一百四十四的HG版推出，可是比例就較細，不過還可以接受的，不妨買來試試。

《THE LOST WORLD》已上映了，不知大家看了沒有呢？唔……真的幾好看的，未看的人快些去看吧！（幫人賣廣告？！）

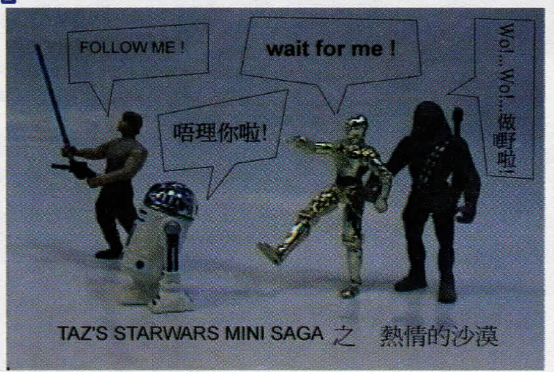
KOTARO 話

在這兩個星期裏，工作的確比較以往繁重許多，亦發生很多不愉快的事，情緒亦不免會有些低落，加上終日心神恍忽，令到工作效率大大倒退，苦了一眾同事們，實在有點兒不該，請大家見諒！

早陣子，往彼國讀書的朋友回來度假，心情自然興奮，雖然時間既有限而短暫，但能夠抽空相聚，知道對方安然無恙，在下已非常高興，奈何現在的工作日益頻繁，想抽身亦不是一件容易的事……

最近得到ZAC老人指點謎津，明白很多做人的道理（其代表作首推「真誠的微笑」），以往解不開的死結，至今終於迎刃而解，希望日後再有機會合作，切磋、切磋吧！

TAZ 話



VC009707012155 電腦記錄

——轉屬至「超常國際有限集合體」轄下情報機關GPM後一個月……
——被委派成為「對GAME用非人型決戰兵器PC量產柒號機」駕駛者
——同日，由於同調率過低，發生暴走事件
『即使是《GANIE》系統……還是……』
『太勉強了嗎……』
『但是我…我不會這麼簡單就被打倒的！』
——PC量產柒號機初戰，目標：52rd
——作戰時間：74h38m59s
——『任務完了』　Z…Z…Z
——SUPER ROBOT WAR~F何時才能到手？
——《VIRTUAL-ON 2》何時才有消息？
——《VIRTUAL-ON》的CD DORAMA第二作在何處？
——《VIRTUAL-ON》的「YACHI」何時才肯「堂堂正正」，有勇氣站立在對手面前？
——肥傑：SUPER ROBOT WAR COMIC何時還我？不錯，是我（秘密）啊！

記錄到此為止

《VIRTUAL-ON 2》開發續行應援團團長
HAJIME少尉（LV 2）

無得慶回歸的 ABO 話

凌晨，騎士ABO號經過大破秘密組織GPM的連場惡戰後，拖著疲累的身軀冒死踏上回歸（家園）之途。竟在轉角暗處碰到龜狗一族裝甲騎兵。可惡的格古洛，居然趁本騎士只餘十分一HP的時候偷襲，想奪取在下手上的稀有配件，GT式龍珠粒子加速震波發動器。當即化身成鬥神戰士，果然拿起劍後威力暴升，連戰數十回合，不分勝負。正當TIME UP要DRAW GAME之際，幸得同級生，人稱「鬥氣滅卻，迷銛惡流」的虹野相助。只見她一招鬥氣滅卻砌圖彈十五式大連鎖，一眾裝甲騎兵已變成廢鐵一堆，全部報銷兼且靈魂被奪。今次得救了，只要龍珠粒子加速震波發動器不被龜狗一族取得，這個真實的世界是不容被破壞的。努力吧！ABO，虹野是會一直支持你的。

PS：截稿前連日趕工，完工後才發現有兩篇稿是已經被CUT了，不用交的。氣！下次一定要小心點，不再犯同樣錯誤，否則下一世便抬不起頭做人。

山寺良牙致各位讀者的話——

◆ 六月二十九日、六月三十日……七月一日……表面的歡樂，實際上……內心的深處，可能只是有著……一份無奈的感受。

◆ 一九九七年六月二十九日，晚上十二時，與我們一起生活了三年的蒼鼠（俗稱金毛鼠），最後都不能與我們一同過度，希望牠能夠早登天鄉。



GAME plus 嚟緊喇！
1997年7月1日
香港回歸
1997年7月9日
GAME PLUS 誕生
遊樂誌 GAME plus
$5
尋日出咗本試刊號，兩蚊本，你哋有冇買到呀？
5蚊咁鬼抵 我一定要買嚟睇
7月9日起逢星期三出版

徇眾要求——
《遊戲誌》海外郵購服務



《遊戲誌》編輯部經常收到來自海外的讀者要求訂閱和補購本刊，為了照顧僑居海外的本刊讀者，及中國大陸的各界友好，現特設海外郵購《遊戲誌》服務，海外讀者只要填妥表格，連同銀碼足夠的劃線支票，寄來本刊辦事處，便可在海外欣賞到同聲同氣、原汁原味的《遊戲誌》了！

本地訂閱？住得咁近，自己落街買咪仲快?!

注意
- ◆海外訂閱人士須安排一位本地聯絡人以便日後查詢
- ◆本刊恕不接受本地訂閱
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補／訂閱數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。
- ◆本刊保留拒絕補購／訂閱之權利
- ◆支票抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

查詢電話：（852）2380 2223

補購地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「《遊戲誌》海外訂購」字樣。

補　購　每本港幣35元正

另加郵費（每本港幣）——

空郵

亞洲區（日本除外）：$38.40
其他國家（包括日本）：$48.20

平郵

中國、台灣、澳門：$11.70
亞洲區（日本除外）：$18.00
其他國家（包括日本）：$19.00

訂　閱　（包括郵費）

空郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1835.00
半年（13期）：$954.20

空郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$2080.00
半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）

一年（25期）：$1167.50
半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1325.00
半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$1350.00
半年（13期）：$702.00

第1-17期經已停止接受郵購

海外訂閱／補購表格

姓名：______

年齡：______

郵寄地址*（請用英文正楷書寫）*：______

______

本港聯絡人：______

聯絡人地址：______

______ 聯絡人電話：______

支票號碼：______

☐補　購

補購期數	數量 ×	單價 =	金額（HK$）
	×	= $	
	×	= $	
郵費	×	= $	
		合計HK$	

☐訂　閱

本人欲自第____期開始訂閱《遊戲誌》：

郵寄方式*（請在適用方格處加上X號）*

空郵（亞洲區；不包括日本）
☐ 一年（25期）：$1835.00
☐ 半年（13期）：$954.00

空郵（其他國家包括日本）
☐ 空郵一年（25期）：$2080.00
☐ 空郵半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）
☐ 一年（25期）：$1167.50
☐ 半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）
☐ 一年（25期）：$1325.00
☐ 半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家包括日本）
☐ 一年（25期）：$1350.00
☐ 半年（13期）：$702.00


五餅自娛
Game plus 遊樂誌
七月九日起逢星期三出版
Game plus